闘うパソコンゲームマガジン

1990年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻 第10号 通巻第71号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1990 10月号 定価530yen



サイレントメビウス
麻宮騎亜公認付録

〈データファイル〉
ゲーム&コミックを完全収録

SLG WARS II

シミュレーションゲーム ウォーズ

ランペルール
シムシティー
大戦略III'90
銀河英雄伝説II
栄冠は君に

劇場公開決定!!
ロードス島戦記
愛読者2000名御招待

C&C Computers and Communications

熱き心の雄

88シリーズに、CD-ROM対応の新作ゲームソフト登場。迫力のサウンドと映画並みのビジュアルで、勇者の飽くなき闘いが繰り広げられる。まさに、大容量を誇るCD-



CD-ROM 歴史シミュレーションゲーム
ランペルール
L'EMPEREUR SLG



近代フランス。コルシカの小島で比類無き闘いの天才が生れた。その名もナポレオン・ボナパルト。一介の司令官から皇帝へとのしあがった彼の戦術が、いま本格的SLGで甦る!

標準価格 9,800円(税別)
12,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降

■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861代

多彩に楽しいゲームソフトが勢揃い!

CD-ROM DIOS RPG
標準価格 9,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●CD-ROMドライブが必要です。
●サウンドボードⅡ、ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
ザインソフト
TEL.0794-31-7453

XakⅡ RPG
標準価格 8,800円(予価・税別)
9月末発売予定
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
マイクロキャビン
TEL.0593-51-6482

CD-ROM 大航海時代 SLG
標準価格 9,800円(税別)
12,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。
■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861

CD-ROM ドラゴンスレイヤー The Legend of Heroes RPG
標準価格 8,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
PC-88VAシリーズ
●ジョイスティック対応。
■お問い合わせ先
日本ファルコム
TEL.0425-27-6501

CD-ROM アルフェイム AVG
標準価格 9,800円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。
■お問い合わせ先
ザインソフト
TEL.0794-31-7453

CD-ROM DUEL SLG
標準価格 9,700円(予価・税別)
9月発売予定
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
■お問い合わせ先
呉ソフトウェア工房
TEL.048-646-0660

■本広告は、PC-8800シリーズ用のアプリケーション・ソフトウェア等を紹介したものです。各ソフトウェア商品のお問い合わせは、各提供会社までお願いいたします。
■記載内容につきましては、正確を期しておりますが、ご購入の際は必ず各提供会社へ、対応機種・周辺機器・拡張装置等の確認をお願いいたします。
■記載の全商品の価格には、消費税は含まれておりません。
■画面は、ハメコミ合成です。画面に使用したイラストレーションは、実際の画面とは異なります。

NEC

叫びを聞け!

ROMならではの興奮だ。ソフトラインナップの充実で、ますます拡がる88シリーズのリアリスティック・ワンダーランド。みごと征服して凱歌をあげるのは、そう、君だ。



●リアルなステレオサウンド
音楽用CDと同じ再生機能を採用。肉声などのナマの音が楽しめます。しかもFM音源6音、リズム6音、デジタルサンプリング機能、SSG音源3音など充実のサウンドシステム。もちろん、ステレオ出力だから、ゲームサウンドも大迫力です。

●クラス最高のスピードプレイ
8MHzメモリアクセスノーウエイトで、クラス最高の高速処理。大容量のソフトもスピーディな操作が可能です。

●余裕の大容量
CD-ROMは、フロッピィ500枚以上の大容量。大きなプログラムや、文字データ、画像・音データなどが余裕で収められています。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MC

model 1(CD-ROMドライブ別売)本体標準価格………169,000円(税別)
model 2(CD-ROMドライブ標準搭載)本体標準価格…199,000円(税別)
※ディスプレイは別売です

CD-ROM ホラーアドベンチャーゲーム
ミラーズ 夢の血脈
MIRRORS AVG



悪夢に悩まされる、美形のロック・シンガー。彼の行く先々で、必ず起こる殺人事件。事件と悪夢に関係はあるのか? 謎の解明に乗り出した彼に襲いかかる、恐怖の真実!

標準価格 9,800円(税別)
9月発売予定
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●CD-ROMドライブ、サウンドボードⅡ、アナログディスプレイが必要です。

■お問い合わせ先
ソフトスタジオWING
TEL.0957-32-3929(代)

CD-ROM
三國志Ⅱ SLG

標準価格14,800円(税別)
17,200円(税別)
(withサウンド・ウェア)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●サウンドボードⅡ対応。

■お問い合わせ先
光栄
TEL.044-61-6861

HARAKIRI SLG

標準価格 8,700円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801mkⅡSR以降
●2ドライブ専用
●サウンドボードⅡ、ジョイスティック対応。

■お問い合わせ先
ゲームアーツ
TEL.03-984-1136

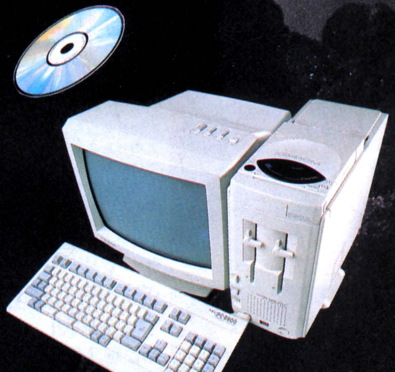
CD-ROM
電子広辞苑 (PC-8800版)

新村出編「広辞苑」第三版(岩波書店)の膨大な情報をCD-ROMに記録。必要な情報が高速で検索できます。見出しによる検索、後方/前方一致、条件検索などが可能です

標準価格38,000円(税別)
発売中
●対応機種
PC-8801MH/MA/MA2/MC
●CD-ROMドライブ、高解像度ディスプレイが必要です。

■お問い合わせ先
日本電気ホームエレクトロニクス
光ディスク市場開発室
TEL.03-5232-6217

RPG ロールプレイングゲーム SLG シミュレーションゲーム
AVG アドベンチャーゲーム



※PC-8801MC model 2

CD-ROM CD-ROM対応ソフト　フロッピーディスク版ソフト

〈PC-8800シリーズ パソコン本体の技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉 NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

CONTENTS

コンプティーク
10
1990 OCTOBER Vol.71
発行／角川書店

COVER
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／奥田ひろ子
HAIR＋MAKE／下端吉範
MODEL／桜井幸子

特集

SLG WARS II

《シミュレーションゲーム　ウォーズ》

4カ月の沈黙を破り
コンプ編集部が再び放つ
一大巻頭SLG巨編第2弾。よりハードな
最新鋭ゲームを投入した
今度の戦いにキミは
勝利できるか!?



SPECIAL

《付録》麻宮騎亜 公認
サイレントメビウス データファイル

ゲームとコミックを完全収録。
この一冊で全てが解る!!



10月号は今年最後の大型新人桜井幸子ちゃんの登場。すでにCM、ドラマで活躍中、人気急上昇中の注目アイドルなのだ。年末年始ググッとハジけると読んだコンプ表紙モデル選考委員会が満場一致で推薦。詳細はデータバンクで。



今月からスタートの「アイドル福笑い」！　電子手帳ＥＴを使ってアイドルに理想の彼を創造してもらおうという企画だ。参考とし、精進せよ!!

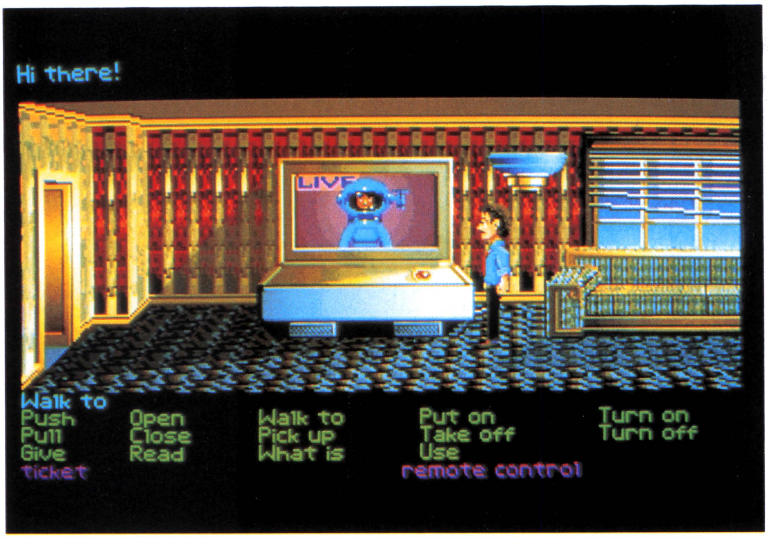
トップシークレット
テレフォン
(03)221—9999

●コンプティークでは
ゲームのジャンルを
略記することがあります。

RPG：ロールプレイング
SLG：シミュレーション
AVG：アドベンチャー
ACT：アクション
SPT：スポーツ
TBL：テーブル・パズル

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FM TOWNSの海外ソフト。



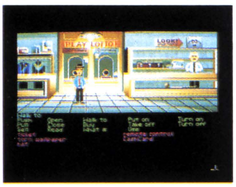
FM TOWNSソフトコレクション海外編 10

Zak Mckracken
(ザック・マックラッケン)

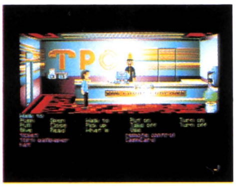
ZAK McKRACKEN

提供価格：¥8,800(税別)
提供会社：富士通㈱
提供時期：近日提供

ルーカスフィルムが送る、コミカルアドベンチャーゲームの傑作。

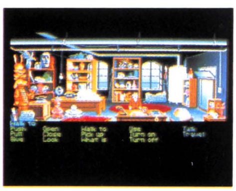


質屋にはザックの旅に役立ちそうなものがいろいろあるぞ。



ザックの家の隣の電話局。さて、宇宙人はどこに?軽ーい気持ちでいろいろ試してみよう。

1997年、地球制覇を企む宇宙人が造りだしたスチュピディディティ・マシーンのおかげで、この世の愚かさかげんは最高潮。スチュピディディティ・マシーンは人間のIQを一桁に減らす恐るべきマシーンだ。宇宙人の野望を阻めるのは、ザック・マックラッケンただひとり。面倒なことに彼は大ぼら記事で有名な「ナショナル・インクイジター」の新聞記者だ。「エイリアン電話局を占拠」のトップ記事を読者たちは信じようとしない。厳しい状況のなかで、ザックは彼を信じる3人の女の子と協力して古代遺跡の謎を解き、スチュピディディティ・マシーンを破壊しなくてはならないのだ。



FM TOWNSソフトコレクション海外編 7

INDIANA JONES ™ and the LAST CRUSADE
THE GRAPHIC ADVENTURE
(インディ・ジョーンズ/最後の聖戦)

ルーカスフィルム社が総力をあげて制作した、ご存じ同名映画のゲーム化。

提供価格：¥8,800(税別)
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB、キーボード必要

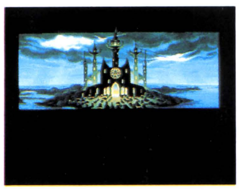


FM TOWNSソフトコレクション海外編 9

the Manhole™
(ザ・マンホール)

華麗な映像と音楽がおりなすファンタジーランドへ出発しよう。

提供価格：¥8,800(税別)
提供会社：富士通㈱



FM TOWNSソフトコレクション海外編 11

LOOM(ルーム)

ルーカスフィルムが映画的手法で見せるファンタジーアドベンチャー。

提供価格：未定
提供会社：富士通㈱
提供時期：未定

特報
あの話題ソフト
DRAKKHEN™
近日発売

わくわくFM TOWNS DAY《エイトレイクス・ゴルフ・クラブ ゲーム大会》
9/23(日)・24(月) 13:00〜13:30 15:00〜15:30 各FM TOWNSプラザにて開催

8つの湖と森林が美しくレイアウトされたオリジナルゴルフコース。あなたのテクニックで思いきりチャレンジしてみよう。
(※詳細は、各FM TOWNSプラザにお問い合わせください。)

FM TOWNSプラザ秋葉原☎(03)251-2055、FM TOWNSプラザなんば☎(06)646-3173、FM TOWNSプラザ大須☎(052)251-7232

●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759
●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248 現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

FUJITSU

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

最新!注目! FM TOWNSソフト情報



[エイトレイクス・ゴルフ・クラブ]

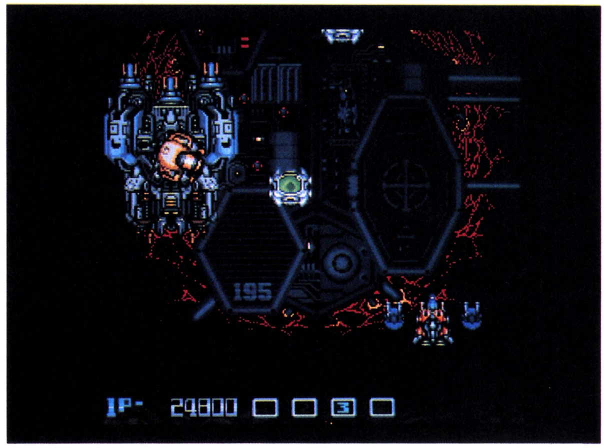
NEW 3D GOLF SIMULATION
EIGHT LAKES G.C.TM
T&E SOFT ORIGINAL COURSE

遙かなるオーガスタに続く、待望のニューコース現る!

目にも鮮やかな8つの湖、緑豊かな丘陵と森林、変化に富んだシチュエーションが実在のコースを凌ぐ。研ぎ澄まされた状況判断が、コース戦略の妙味を教えてくれる。ドラマチックな18ホールが新たな興奮を呼び起こす。

提供価格:¥5,800(税別)
提供会社:(株)ティーアンドイーソフト

※メモリ2MB必要
※本製品には「遙かなるオーガスタ」が必要です。
※「エイトレイクス・ゴルフ・クラブ」単体では動作いたしません。



[イメージファイト]

ゲームセンターでロングヒットを記録したシューティングゲーム。
シューティングゲームを変えた傑作がついに FM TOWNSで!

縦スクロール・シューティングゲームの傑作、イメージファイトを、FM TOWNSに完全移植。戦闘シミュレーションステージ(イメージファイト)をクリアして、実践ステージ(リアルファイト)を制覇しろ。多種の特殊攻撃パーツや2種類の"ポッド"、スピード可変システムを駆使して人類を敵から救うのだ。

提供価格:¥9,800(予価・税別)
提供会社:(有)ビング
提供時期:11月提供予定

※メモリ2MB必要



バブルボブル

ゲームセンターでお馴染みのアクションゲームだ!
提供価格:¥9,800(税別)
提供会社:(有)ビング
提供時期:9月提供予定
※メモリ2MB必要



T・D・F

あの名作シミュレーションがFM TOWNSで復活!
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:データウエスト(株)
提供時期:9月提供予定
※メモリ2MB必要



ギャラクシーフォースII

スペースアドベンチャーへさあ、挑戦しよう!
提供価格:¥9,800(税別)
提供会社:(株)CSK総合研究所
提供予定
※メモリ2MB必要



プロ野球ファミリースタジアム '90年度ペナントレース版

ナムコ制作の究極野球ゲームがFM TOWNSで新登場!
提供価格:¥7,800(税別)
提供会社:(株)ゲームアーツ
提供時期:9月提供予定

'90年代はハイパーメディア時代

富士通のパソコン FM TOWNS



剣の輝き、迷宮の闇

ファンタジーRPGのロングセラー

ロードス島戦記©

灰色の魔女

原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン/出渕 裕

■PC-9801VM/UV
■PC-8801VA
■MSX2/MSX2+ 標準価格9,800円



パズルやタクティカルゲームのお楽しみパック

ロードス島戦記©

福神漬（ふくじんづけ）

■PC-9801VM/UV
■PC-286/386
■MSX2/MSX2+ 標準価格3,800円



ラプラスの魔©

本格ホラーRPG
ゴーストハンターシリーズ#1
ラプラスの魔

■PC-9801
■PC-8801SR
■MSX2
■X1

原作/安田 均
音楽/小坂 明子
標準価格7,800円

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします
その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音できるテープサービスです

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。 送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ファルコムを口説(くど)いて下さい。

Since 1981

We think about "Originality"
We create the "Quality"

We are FALCOM

Works made in Tokyo

迎合しない。媚びない。 人付き合いが下手かもしれない。 創ってきたものでしか自分を表現できない不器用なところがある。先頭を切るのはどうも苦手だ。自信がつくまで語りたくない。一本気なのでいつも冷たく見られる。

でも、人間嫌いではありません。

どちらかと云うと多くの人とふれあうことが大好き 、おかげでいろいろなコトが出来ました。そんな私達だから、おおっぴらに人を口説くこともありませんでした。

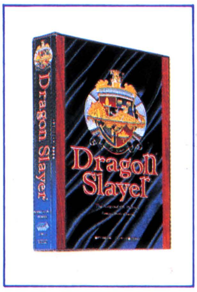


募集でなく参加です。

私達は「スタッフ募集」ではなく、「参加するスタッフ」を求めています。だからあえて"プログラマー募集"とか"グラフィック募集" とか云いません。その人が本当にやりたいことを、おもいっきりやってくれるスタッフの参加を希望しています。

ファルコムの口説き方。

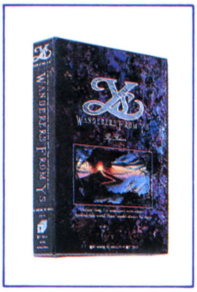
参加する人数や時間の〆切がある訳ではありません。だから、「これならファルコムを口説ける！」と云う自信作を送って下さい。



ドラゴンスレイヤー英雄伝説
Dragon Slayer The Legend Of Heroes

ドラスレが新しく生まれかえった!!
豊かな自然に恵まれた「イセルハーサ」と呼ばれる世界…。ファーレーン王国に突然の悲劇が襲った。悲劇から10年、セリオス王子が王位継承の時を迎える2ヶ月前、エルアスタの町から冒険は始まる。セリオスだけでなく、出会いそして、別れていく登場人物すべてがヒーロー。そんな、熱い物語だ！

●PC-8801SR VAシリーズ ●PC-9801VM以降 PC-286シリーズ ●PC-9801UV以降 PC-286シリーズ ●PC-98NOTE 286NOTE-F ●FM-TOWNS ●MSX2 2+　価格8,700円(税別)にて、各機種大好評発売中！



ワンダラーズ フロム イース
Wanderers From YS

トギの故郷、レドモント。この街に何が起ころうとしているのか…。シリーズを通して、主人公・アドルとともにプレイヤーが成長していく充実感。冒険、勇気、愛と友情、興奮、そしてエンディングで味わう感動。剣を振る・突く・ジャンプする。サイドビュー方式ならではの自在な動きで、臨場感が高まる。
失われし古代王国編イースⅠ、イースⅡも大好評発売中!

●PC-8801SR VAシリーズ ●PC-9801VM以降 PC-286シリーズ ●PC-9801UV以降 PC-286シリーズ ●MSX2 2+ ●X68000
価格8,700円(税別)にて、各機種大好評発売中！



ソーサリアン
Sorcerian

果てしなく夢広がるソーサリアンワールド。独自の柔軟なシステムパワーによって、次々とエキサイティングなシナリオと驚きを提供し続ける。1作ごとにまるで異なる物語を冒険し、プレイヤーキャラは限りなく成長する。あらゆる手法で描き分けたグラフィック。120種類もプレイヤーが創造できる魔法。ソーサリアンは進化し続ける。

●PC-8801SRシリーズ ●PC-9801F VM以降 ●PC-9801U UV以降 ●X-1turboシリーズ ●PC-8801VA専用
価格9,800円(税別)にて、各機種大好評発売中！

誰でもいいと云う訳にはいきません。

口説かれる以上、自信の無い人は困ります。イラストを描いたことのない人が、「思っ切りイラストを描きたい！」と口説かれてもご返事できません。
そのかわり、その人と付き合うと決めた以上、十分な環境と待遇は約束します。
たとえば休日休暇・給与・手当・引越しに必要な諸経費などなど…。
でも、
私達は、それを売り文句にしたくありません。私達の魅力はそれではないと思いますし、第一そんなことは本当に好きなことをやろうとしている人には、あまり意味のないものだと思っています。

①履歴書（写真は必ず貼って下さい。）
②経歴書または自分のPRを文章にしたもの
③あなたの自信作

たとえば、ゲームを作りたい人なら自作のプログラムやシナリオなど、音楽をやりたい人なら自作の曲を3、絵をかきたい人ならイラストを3点お送り下さい。
もちろん、企画や販促やその他いろいろやってみたい人も「自分を売り込む」アピールをして下さい。手紙でも企画書でも結構です。

①～③を郵送して下さい。
じっくり見てからご返事します。

送り先／

日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

■全てのファルコム・グッズがここで買える。新情報はここで出会う。

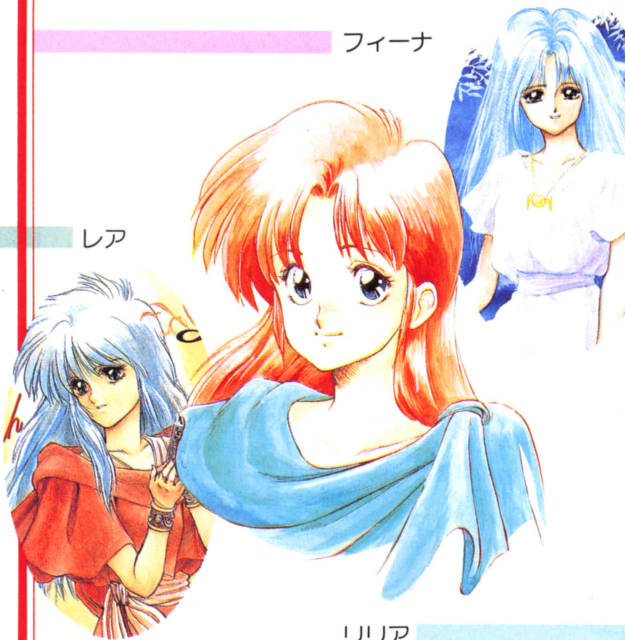
FALCOM SHOP NAGOYA

ファルコム・ショップ名古屋オープン

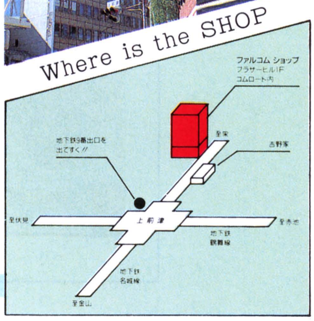
ファルコム関連の商品が何でもそろう専門店、ファルコムショップ名古屋店が7月28日にオープンした。場所は地下鉄・名城線、上前津駅前にあるプラザービルの1階、「コムロード」というパソコンショップの中。東京・代々木のファルコムショップは、修学旅行シーズンになると、地方のゲーム好き学生が立ち寄るちょっとした名所(?)になっているが、この名古屋店も、多くのゲームファンでにぎわう新たな名所になりそうだ。

WELCOME TO NAGOYA SHOP









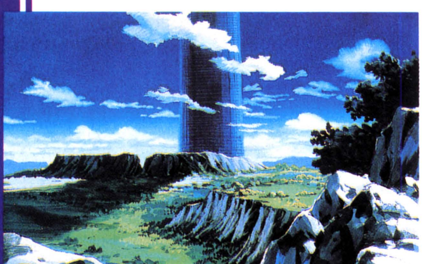
店内にはファルコムのソフトをはじめ、ポスター、下敷き、テレカ、ポストカードなどのキャラクターグッズ、ゲームミュージックのCD、コミックやガイドブックなどがズラリと並んでいる。あまりの種類の豊富さに思わずため息がもれてしまうほどだ。休日や平日の夕方は特に人が多いので、その時間をさければ、じっくり見れると思う。

〒460 名古屋市中区
大須3-46-5
パソコンショップ
コムロード内

ORIGINAL VIDEO ANIME.

フィーナも登場!最高傑作、遂に発売!豪華特典も魅力だネ。

「イース～トバの章～」10月5日発売決定



巻末付録 ▶ ミス・リリア・グランプリ J.D.K.バンド・ライブ

イースファン待望「イース～トバの章～」、今までの作品とは一線を画す素晴しい作品に仕上っている。もともと一話で完結するシリーズの集合体なので「トバの章」から見るのもオモシロイ!フィーナの登場や特別祭典など盛り沢山の「トバの章」はおもいっきりの自信作だ!

発売　キングレコード　価格4,500円・税込　VHSのみカラー　Hi-Fi

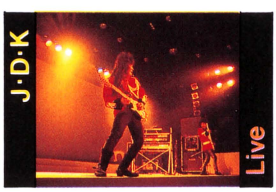


発売中のシリーズのパッケージ裏面左上のシールを送ると抽選で500名に、セル画がプレゼントされる特典付きだ!





サルモンの神殿から少女フィーナを救いだし、ひとときの平和に酔いしれるアドルに襲いかかる次なる試練は　いったい何か?



今回の「トバの章」のビデオの巻末には、3月26日に新宿ルミネでやった“ファルコム・フェスティバル'90”のJDKバンドのLIVE演奏が入っている。見に行けなかった人にはあの迫力のステージが見れるダブルでうれしい特典だ!

「トバの章」には記録としてファルコムフェスティバル'90(3/26新宿)に於けるJDKバンドのLIVEが入っている!



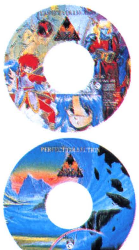
「トバの章」の購入者には、こんなカッコイイポスターがプレゼントされるぞ!

CD

パーフェクト・シリーズ第3弾！遂に9月5日発売！

「パーフェクト・コレクション・イースII」





PICTURE DISC

前回も大好評のピクチャーディスク。初回プレスだけなので早めにお店で予約しておこう。

全編聞きどころ、出血大サービスの超お買い得のCDなのだ。絶対に見逃せないぞ！（CD2枚組　3800円・税込）

「パーフェクトコレクション、イース」に次ぐ、究極のアレンジサウンドアルバムの第２弾「パーフェクトコレクション・イースII」が発売。前作同様、超一流のスタッフによるさまざまなアレンジサウンドがCD２枚に凝縮されたこのアルバム、ファンにとってはヨダレの出そうなシロモノだ。



ディスク１の米光亮によるアレンジサウンドは、じつにドラマチックで聞いているうちに「イースII」の世界にトリップしているような気分が味わえる。続いてディスク２。渡辺直樹によるボーカルアレンジは、清涼感にあふれ、幻想の世界に誘い込んでくれる。林有三のスーパーアレンジバージョンも、独特の雰囲気があり、聞きごたえ充分。また、藤澤道雄のピアノやバイオリンによるアコースティックサウンドは、とても優雅。

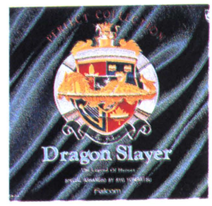
南翔子の透き通るようなボーカルにうっとり聞き入ってしまう。そして、JDKバンドによるアレンジバージョンは、米光サウンドとはひと味違う、エネルギッシュなサウンドが楽しめもちろん、斉川ルミちゃんのキュートな歌声もグッドだ。名古屋地区の方は今からファルコムSHOPに予約しておこう。

売り切れ続出でゴメンね！



これはすごいぞ！完全版ドラスレ・サウンドだ。オリジナル・サントラ・バージョンと米光亮のスーパーアレンジで聴いているそばからトリ肌モノだぞ！

CD/KICA-1003〜4　2枚組
税込￥3800



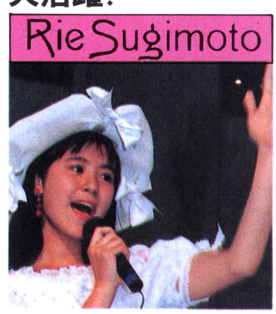
話題のミュージシャンが多数参加！これはもう「ファルコム・スペシャルBOX・イース版」。これを聴いてから９月５日発売の「イースIIパーコレ」を聴いて欲しい！
CD/KICA-1012〜3　2枚組
税込￥3,800



WANDERERS FROM Ys の全曲をX68000でアレンジ、更に新曲６曲と初のJDKバンド　スペシャル・アレンジバージョンが４曲入ってそれはもう大変だ！これがYs IIIだという名版。
CD/KICA-1002　税込￥2800
CT/KITA-1002　税込￥2500

杉本理恵、JDKバンド、ミニ・ツアーで大活躍！

Rie Sugimoto



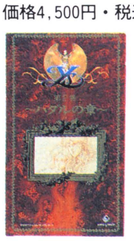
7月21日にレコードデビューしたミス・リリアこと杉本理恵とJDKバンドによる全国ミニ・ツアー「START TO STAR」は東京池袋を皮切りに仙台、福岡、広島、大阪、名古屋、札幌の各地で大盛況！各会場ともおおいに盛り上った。



「トバの章」のついでに全部みたいという君に！

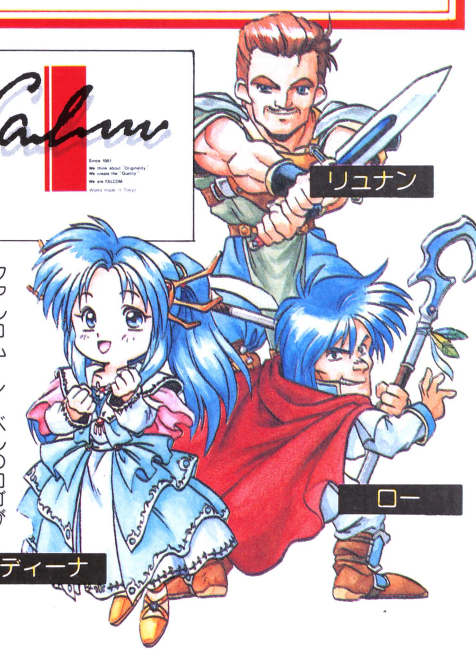


O.V.A.「イース〜ハダルの章〜」
発売／キングレコード
価格4,500円・税込　VHSのみカラー／Hi-Fi



O.V.A.「イース〜序章〜」
発売／キングレコード
価格4,500円・税込　VHSのみカラー／Hi-Fi





ファルコム・レーベルのロゴが新しくなった。今までよりちょっと大人っぽい？


「イース～トバの章～」
巻末付録
ミス・リリア・グランプリ
With
J.D.K.バンド・ライ
お待たせしました！壮大なイースの世界――アドルの冒険は果てしなく続く…。
第3巻「トバの章」
予約受付中！
《キャスト》
アドル：草尾　毅
フィーナ：高山みなみ
サラ：土井美加
ゴーバン：田中信夫
ナレーター：玄田哲章／他
神殿から救い出した少女フィーナは記憶を失っていた。ゼピック村の老婆ジェバのもと、ひとときの平和に酔い知れるアドルとフィーナ。だがその頃、城壁都市ミネアでは魔軍の新たなる攻略が始まっていたのだ。占い師サラを狙う黒いフードの男たち。悪の魔法使いダレスとジェノクレスの仕掛けた罠とは……。スラフを始めとするミネアの自衛団はサラを守ることが出来るだろうか……。切迫した窮地を悟り、ミネアに急ぐアドル。しかし、伝説の勇者として歩き出したアドルの前に、悲しみの展開が待っているのだった。盗賊ゴーバンの激励に、アドルの闘志が蘇る。謎の少女レアを迎え、物語はいよいよ佳境を迎える。
第3巻「トバの章」ストーリー
©日本ファルコム／キングレコード
VHS KIVA-83税込￥4,500（VHSのみ：カラー／Hi-Fi／ステレオ／30分）
好評発売中！O.V.A.「イース」第1·2巻
（各VHSのみ：カラー／Hi-Fi／ステレオ／30分）
第1巻「序章」
平和で栄ある国であったエステリアに突然魔物が蘇みがえり、人々を苦しめ始めた。ミネアの町でも自衛団を組織し、魔物達に対抗していた。そこに一人の少年が現れた。彼の名は、アドル。アドルはここで占い師のサラと出会う。サラはアドルにイースの国の伝説を語る。「イースを救う若き戦士、その名をアドル・クリスティン」と。とまどうアドルだが、自分の宿名を感じ、エステリアの謎に挑もうと決心する。
VHS 436V-42税込￥4,500
第2巻「ハダルの章」
ゼピック村を目指すアドルは魔物達によって滅ぼされたラスティンの村で吟遊詩人ルタ・ジェンマと出会いジェバの家に案内してもらう。ジェバに6冊の「イースの書」を集めるようにと言われたアドルはそのうちの1冊があるプレシェス山頂のサルモンの神殿へと向かう。
魔物と戦いながら、やっとの思いで神殿にたどり着いたアドルの前に6体の女神像があった。クリスタルに反応し、輝き始めた女神像に吸い込まれて入った神殿内部でアドルが見たものは？
VHS 436V-43税込￥4,500

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング CGM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社

10月5日発売決定!

KING VIDEO

O.V.A.「イース」豪華4大特典

1 O.V.A.「イース」セル画プレゼント!

第1巻から第3巻までのパッケージ裏面左上のシールを官製ハガキに貼って下記宛先までご応募下さい。抽選で500名様にセル画をプレゼント!!

●宛先 〒112 東京都文京区音羽2-2-2アベニュー音羽 キングレコード㈱映像事業本部「イース・セル画」係

2 オリジナル描き下しポスター・プレゼント!

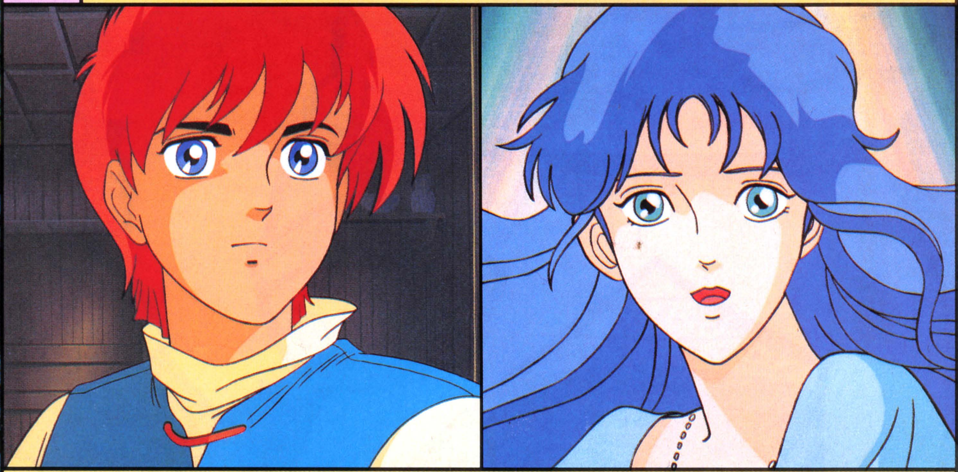
全国のCGMショップで「イース」第3巻をお買上げの方にもれなくB2オリジナル・ポスターをプレゼント!

3 オリジナル特製カラー・ステッカー・プレゼント!

初回のみ(パッケージ内に封入)特典です。

4 J.D.K.バンドのライブも!

「イース」第3巻には、付録として「ファルコム・フェスティバル '90」(3月26日新宿)に於けるJ.D.K.バンド・ライブが付いています。(収録時間約4分)



O.V.A.「イース」今後の発売予定!

●第4巻「ダビーの章」11.21●第5巻「メサの章」平成3.3.10●第6巻「ジェンマの章」5.10
●第7巻「ファクトの章」完結編7.10

O.V.A.「イース」16㎜映画上映会&J.D.K.バンド・コンサート!

11.3(土)東京・天風会館ホール/11.18(日)大阪・エルシアター/11.24(土)名古屋・港湾会館

★上映会、コンサートの詳細は次回の広告にてご案内いたします。

イース・ファンに棒げる究極のコレクターズ・アイテム!! 好評発売中

PERFECT COLLECTION Ys (2枚組)



CD KICA-1012~3 税込¥3,800

PERFECT COLLECTION YsII (2枚組)



CD KICA-1014~5 税込¥3,800

Ys & YsII 全曲楽譜集



楽譜■KIZA-1004 税込¥2,000

CGMショップ

〈北海道地区〉
(札幌) 玉光堂ポールタウン店
(札幌) 玉光堂地下街店
(札幌) 玉光堂四丁目店
(札幌) 山野楽器そごう店
(札幌) キクヤ
(函館) 国原長崎屋店
(北見) 天晶堂北見店
〈東北地区〉
(仙台) 新星堂ダイエー店
(仙台) ヤンレイ
(仙台) サイトー楽器
(仙台) フジ楽器
(福島) オリエンタルレコード
(郡山) 三野屋
(平) 天地堂
(福島) ざ・らんど
(弘前) 日弘楽器
(青森) 成田本店
(秋田) 全音秋田営業所
〈関東地区〉
(新潟) 石丸電気新潟店
(高崎) 新星堂高崎店
(宇都宮) 新星堂カルチェ5宇都宮店
(小山) ヤンレイ
(大宮) ヤンレイ
(大宮) ヤマギワ日勝堂
(川越) 山野楽器丸広店
(志木) 新星堂
(成田) 中村屋販売
(千葉) ラオックス
(千葉) すみや
(柏) 中村屋販売スカイプラザ
(柏) 新星堂カルチェ5
(津田沼) 山野楽器津田沼パルコ店
(横浜) ヤマギワ
(横浜) エイ・ブイ・エス音楽館地下街店
(横浜) エイ・ブイ・エス音楽館シャル店
(横浜) ハマヤ電気
(平塚) 帝都無線
(厚木) すみや厚木店
(厚木) タハラ
(厚木) ラオックス厚木店
(静岡) すみや本店
〈東京地区〉
(秋葉原) 石丸電気6号店
(秋葉原) ヤマギワソフトショップB館
(池袋) WAVE池袋店
(池袋) 五番街
(亀戸) 新星堂駅ビル店
(新宿) 帝都無線紀伊国屋店
(新宿) ヨドバシカメラ3号店
(高田馬場) ムトウ楽器店
(渋谷) 山野楽器東急東横店
(渋谷) すみや玉川高島屋店
(吉祥寺) 山野楽器吉祥寺サンロード店
(吉祥寺) 新星堂吉祥寺SC店
(立川) 新星堂立川ウィル店
(国立) 国立楽器
(調布) 山野楽器調布パルコ店
(町田) 山野楽器町田小田急店
(町田) タハラ町田店
(町田) 鈴木楽器店
(八王子) 山野楽器八王子そごう店
〈中部地区〉
(名古屋) ヤマギワメルサ店
(名古屋) ヤンレイ名古屋店
(豊橋) ヤマト楽器精文館店
(豊橋) 名豊ミュージックショップ
(岡崎) 井野屋
(浜松) イケヤ本店
(岐阜) 電波堂金岐店
(大垣) 新星堂大垣店
(四日市) 白揚本店
(金沢) 山蓄109店
(金沢) 新星堂金沢店
(富山) 新星堂富山店
〈関西地区〉
(大阪) 上新電機ディスクピア日本橋店
(大阪) ワルツ堂日本橋第2店
(大阪) 紀伊国屋書店レコードコーナー
(大阪) 上新電機ディスクピア梅田店
(大阪) 新星堂難波シティ店
(枚方) ワルツ堂くずはモール店
(茨木) フミレコード阪急ショッピングプラザ店
(八尾) ディスクポート八尾店
(豊中) 交声堂千里セルシー店
(京都) JEUGIA四条店
(京都) JEUGIAポルタ店
(京都) 清水屋
(神戸) 星電社三宮本店
(神戸) 上新電機ディスクピア三宮店
(西宮) 星電社北口店
(姫路) 星電社姫路店
(姫路) 姫路ミヤコ
(明石) 星電社明石店
(大津) ディスクポート大津店
(奈良) 上新電機ディスクピア奈良1ばん館
(和歌山) 音楽文化堂美園店
(高松) タマルEL店
(高知) 細川レコード店
(松山) 明尾書店
〈中国地区〉
(広島) 帝都無線広島店
(広島) ダイイチ本店
(広島) ダイイチソフトCITY
(広島) 音響堂フジ広島店
(岡山) 大森楽器
(岡山) 栗山楽器
(倉敷) インディスク
(徳山) スズヤ楽器店
(山口) OK無線AVセンター
〈九州地区〉
(福岡) ベスト電気本店
(福岡) ヨシダ楽器本店
(久留米) リズムレコード
(佐賀) 久米楽器店
(大分) リズムレコード
(大分) 江藤南海堂
(熊本) 帝都無線熊本店
(鹿児島) 十字屋





歴史を変

第2次大戦の東部戦線、独ソ戦の凄絶な戦いを再現。

Kampfgruppe
カンプグルッペ



Super Strategic Simulation

SSL
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

X68000

neXt
RPG・ACT・SLG、最強のラインナップで
次世代体験……… neXt！

9/14 FRI
新発売

X68000の威力。「幻獣鬼」が今発揮する。

UNDEADLINE
幻獣鬼™
げんじゅうき





ステージセレクションシステム＋転職システムを
とり入れたアクションゲームの決定版！

X68000
ACT-neXt 幻 獣 鬼

鋭い！ X68000ユーザーの鋭き感性をより研ぎ澄ます
鋭い！ 魂より出ずる鋭き野望が渦巻く世界
鋭い！ プレイヤーの鋭きテクニックがすべての明暗を分かつ

●X68000 5″2HD 3枚組
標準価格 ¥7,800
※表示価格に消費税は含みません。

好評発売中

X68000の本質。「黒衣の貴公子」が今解き明かす。

Rune Worth™
©1990 T&E SOFT
黒衣の貴公子



経験値を捨てた！ 新世代マルチストーリー
ロールプレイングゲーム

X68000
RPG-neXt 黒衣の貴公子（ルーンワース）

熱い！ X68000ユーザーの熱き要望に応え堂々登場!!
熱い！ ルーンワースとよばれる異世界で繰り広げられる熱き冒険譚
熱い！ プレイヤーの熱き魂が物語を自由に織りなしてゆく

●X68000 5″2HD 3枚組
- 全グラフィック描き起こし（高解像グラフィック 512×512ドット）
- ジョイスティック対応
- FM音源8音＋ADPCM音源対応

●PC-9801VM、UVシリーズ PC-286、386シリーズ、NOTE対応
5″2HD/3.5″2HD 2枚組 ●サウンドボード対応 ●ジョイスティック対応
※要640Kバイト
※PC-9801/E/F/M/VF/U2/XA、PC-286L/LE/LFおよびPC-286NOTE Executiveでは、ドライブ、RAM等の増設の如何にかかわらず、作動いたしません。

●PC-8801SRシリーズ・VA、98DO対応 5″2D 5枚組

● MSX2/MSX2+ （RAM64K以上、VRAM128K以上） 3.5″2DD 3枚組

標準価格 各 ¥8,800
※表示価格に消費税は含みません。

RPG-neXt………ルーンワース 黒衣の貴公子
ACT-neXt………幻 獣 鬼
SLG-neXt………遥かなるオーガスタ

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社迄お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

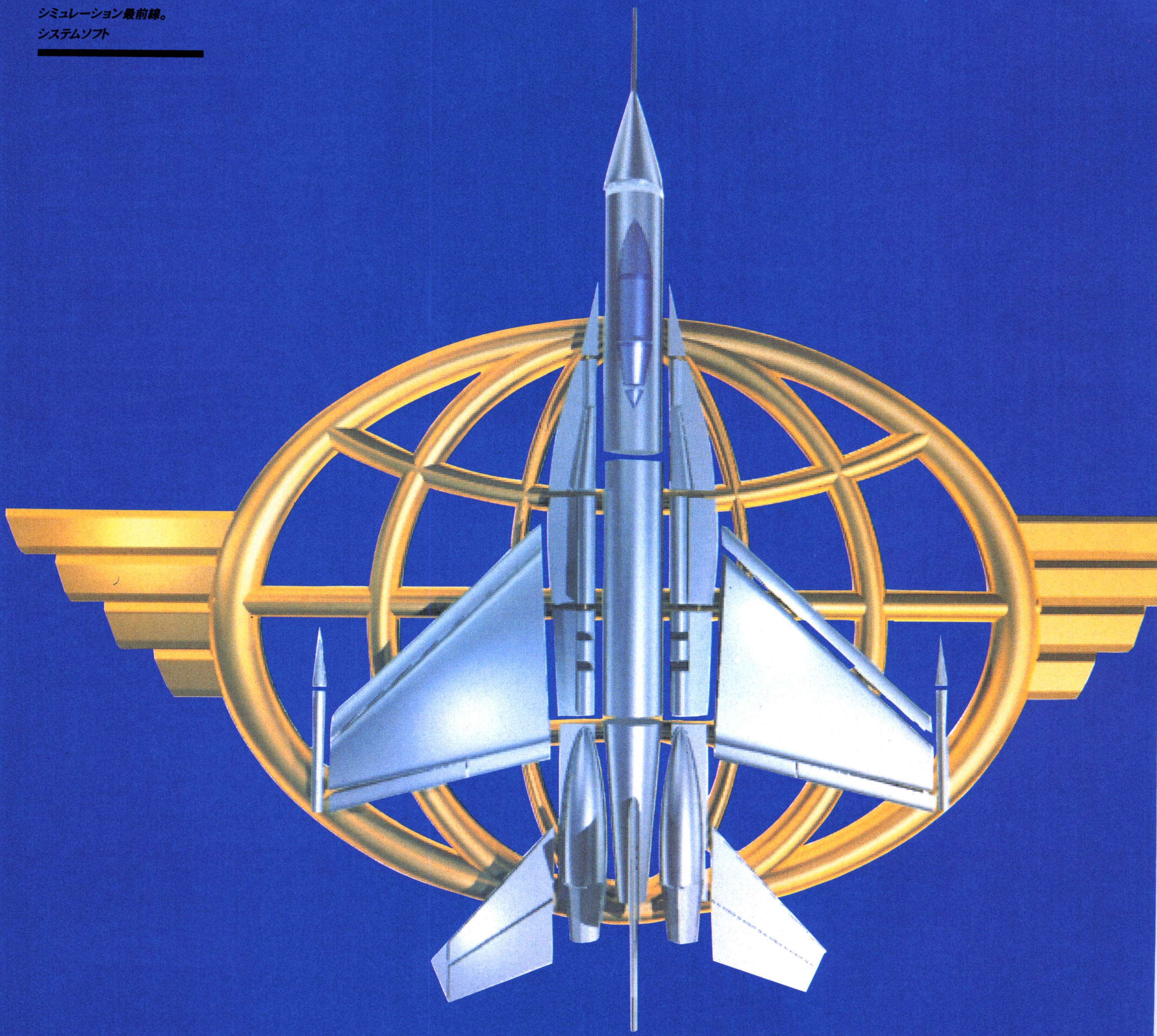
T&E SOFT
企画・開発・製造・販売
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE：052-773-7770

カタログ請求券
コンプティーク
10月号

Strategic
Confrontation

シミュレーション最前線。
システムソフト

栄光のエンブレム。



This war simulation program is not only more detailed but faster and easier to use.
The latest and greatest simulation quality in our great strategy series.
Makes you feel like you're right there in the heat of battle commanding weapons and troops using your exceptional parsonal skills.
You will use the most advanced strategies to overcome and defeat your enemies.

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京：03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9：00～12：00　13：00～17：00（祝祭日を除く）

◎総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・年齢・電話番号・使用機種名を明記の上、弊社宛にご送付ください。

大戦略Ⅲ'90 NINETY

シミュレーションゲームの尖端を走ってきた、大戦略シリーズ開発ノウハウのすべてをここに結集。大戦略Ⅲの優れた特長を受け継ぎながら、より早く、より強く、そして使いやすく。画期的なシステムとスケールの大きさで、シリーズ最高峰に君臨する「大戦略Ⅲ'90」がついに完成。この戦いに勝利して、栄光のエンブレムをその手で摑め。

■PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO
■5"-2HD,3.5"-2HD(各3枚組)
●大戦略Ⅲ'90では別売のNEC製MS-DOSシステム(Ver3.10、またはVer3.30/A/B)が必要です。
●本製品には、マップエディタは付属しておりません。
●640KB以上のRAMが必要です。
●2ドライブ必要です。
●PC-9801/Uでは動作しません。
●PC-9801E/F/VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
●PC-9801Eでは漢字ROMボードが必要です。
●専用高解像度(600×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。
●マウス(バス、シリアル)が使用できます。
●本製品はハードディスクには対応していません。
※MS-DOSは米国Microsoft社の商標です。
※画面は開発中のものです。

近日発売

価格 9,800円



Speedy

MS-DOSベースへの移行により、処理速度が大幅にアップ。さらにデータの全面的な見直し、ディスクアクセスの軽減などによって高速で快適なプレイが可能になりました。

Strong

シリーズ初の戦略アルゴリズムによって、コンピュータが戦場の全容を的確に判断。自部隊の種類、戦況に応じた戦術で、今まで以上に手応えのあるプレイが楽しめます。

Friendly

基本レイアウトの変更とメニューなどの改良により、画面情報が見やすくなりました。また、部隊への命令を作戦命令に一本化し、複雑な操作を大幅に軽減しました。

Great

すべての部隊が一斉に行動するリアルタイムオペレーションをはじめ、マルチスタック、ブラインドモードなど、大戦略Ⅲの斬新なゲームシステムを受け継いでいます。

より強く、より速く、そして使いやすく。君の大戦略Ⅲを、90年型にパワーアップ。

大戦略Ⅲパワーアップキット

近日発売

■5"-2HD,3.5"-2HD(各2枚組)
●大戦略Ⅲパワーアップキットは同一メディアの「大戦略Ⅲ」が必要です。
●大戦略Ⅲパワーアップキットでは別売のNEC製MS-DOSシステム(Ver3.10、またはVer3.30/A/B)が必要です。

価格 5,000円

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2〜3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

総合カタログVol.5請求券
コンプティーク10月号
有効期限:1990年10月末

brother

パソコンソフト自販機

ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES　5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート　1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21 伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店　6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館　1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE　3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館　4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館)　5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店　5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原　2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03) 988-8666
池袋	ビックカメラ池袋東口本店　4F	(03) 988-0020
	ビックカメラ池袋北口店　4F	(03) 988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03) 496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館　6F	(03) 477-0002
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋　5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will　6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気　2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう　7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー　3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21　7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店　7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武　7F　AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534
	丸善無線　第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ　4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店　3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館　6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA　津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店　6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう　7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店　7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店　6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234



■音楽担当は古代裕三

■FM音源+ADPCMで、サウンドもグレードアップ

■高速7画面スクロールを実現

■グラフィックはX68000の機能を最大限に活かして、グレードアップ

対応機種：X68000　¥6,800(税込)

■企画/開発：M・N・Mソフトウェア

ファンタジー　サーガ　システム
FANTASY SAGA SYSTEM
FSS

'90年秋完成予定

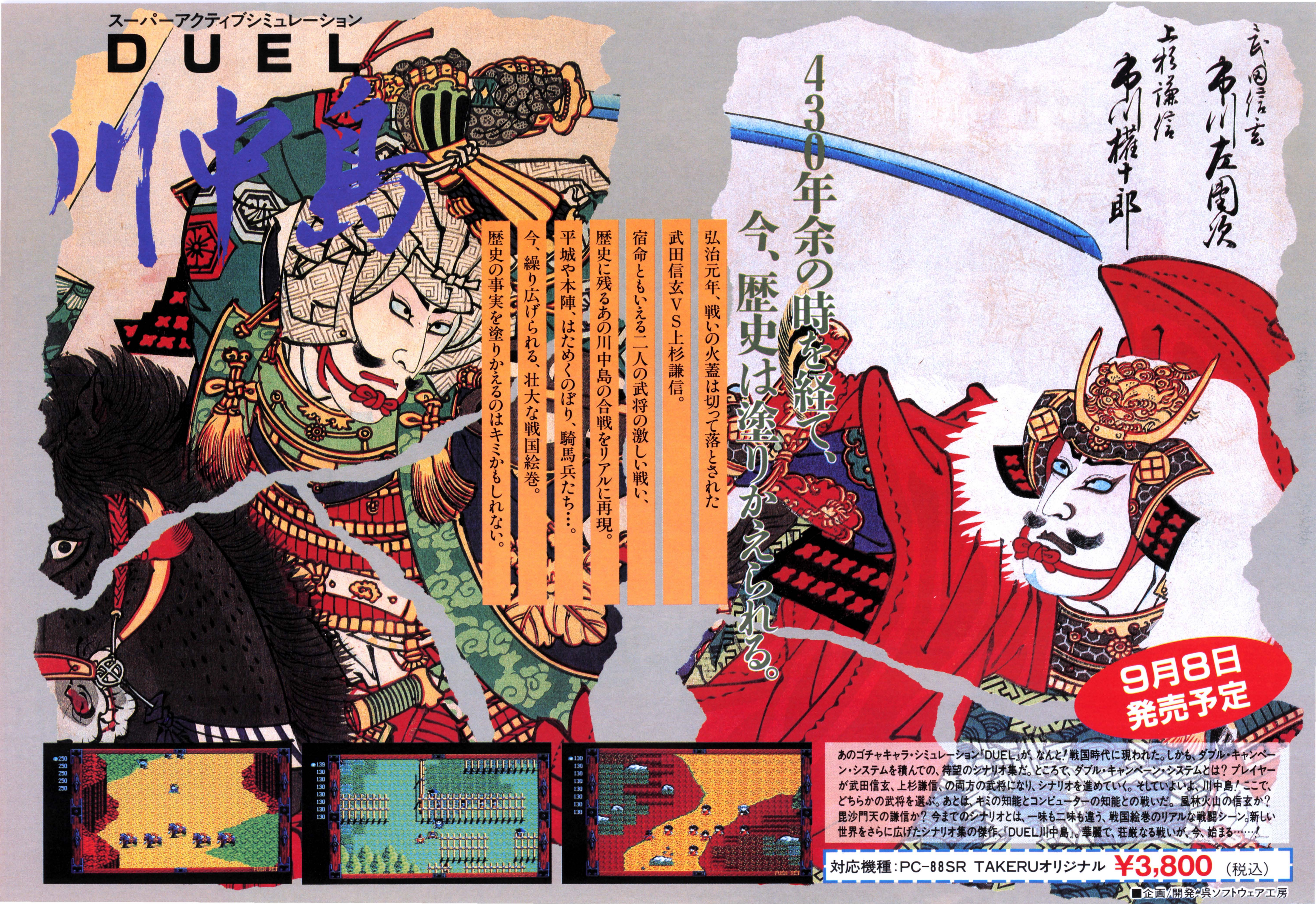
「FSS」はゲームシステム部分とシナリオ部分が分離している。そう、「FSS」があれば、あとは続々発売になるシナリオディスクと組み合わせて使うだけで、まったく新しいR.P.Gに生まれ変わる。

シナリオ第一弾は、ギリシャ神話をモチーフにした、勇者の冒険物語だ！



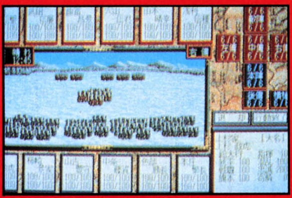
対応機種：X68000　¥6.800(税込)

■企画/開発：M・N・Mソフトウェア

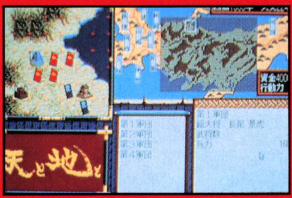


スーパーアクティブシミュレーション
DUEL
川中島
430年余の時を経て、
今、歴史は塗りかえられる。
弘治元年、戦いの火蓋は切って落とされた
武田信玄VS上杉謙信。
宿命ともいえる二人の武将の激しい戦い、
歴史に残るあの川中島の合戦をリアルに再現。
平城や本陣、はためくのぼり、騎馬兵たち…。
今、繰り広げられる、壮大な戦国絵巻。
歴史の事実を塗りかえるのはキミかもしれない。
武田信玄 市川左團次
上杉謙信 市川權十郎
9月8日発売予定
あのゴチャキャラ・シミュレーション「DUEL」が、なんと！戦国時代に現われた。しかも、ダブル・キャンペーン・システムを積んでの、待望のシナリオ集だ。ところで、ダブル・キャンペーン・システムとは？プレイヤーが武田信玄、上杉謙信、の両方の武将になり、シナリオを進めていく。そしていよいよ、川中島！ここで、どちらかの武将を選ぶ。あとは、キミの知能とコンピューターの知能との戦いだ。風林火山の信玄か？毘沙門天の謙信か？今までのシナリオとは、一味も二味も違う、戦国絵巻のリアルな戦闘シーン。新しい世界をさらに広げたシナリオ集の傑作「DUEL川中島」。華麗で、荘厳なる戦いが、今、始まる……！
対応機種：PC-88SR TAKERUオリジナル ¥3,800（税込）
■企画／開発・呉ソフトウェア工房











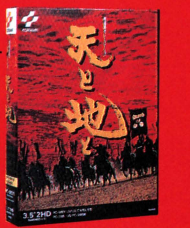
週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977 以上、全11局開設しております。



■3Dタッチの美しいグラフィックで描かれる多くのエピソード、イベントにより「天と地と」のストーリーを楽しむことも可能。
■400名の武将が登場し、兵力は各武将の禄高に対応。最大24人までの武将からなる軍団単位で移動・戦闘をするシステム。
■軍事のほかに、内政・外交・軍備もシミュレート。
■軍事は戦略行動と戦術行動があり、戦術行動(合戦)は「野戦」「城攻め」「砦攻め」の3種類。
※謎を解くお守り「毘沙門天宝珠之袋」付。

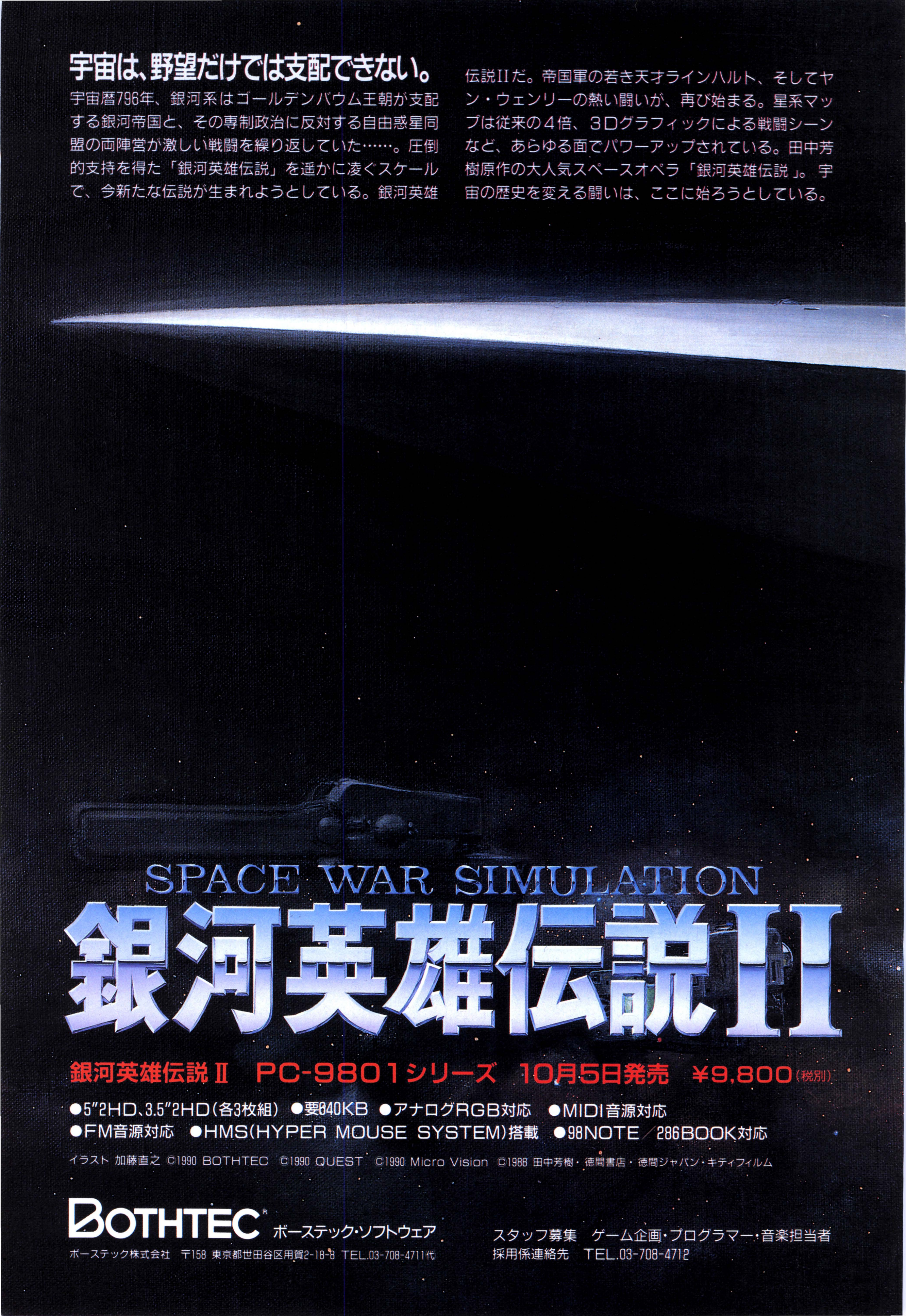
——好評発売中——

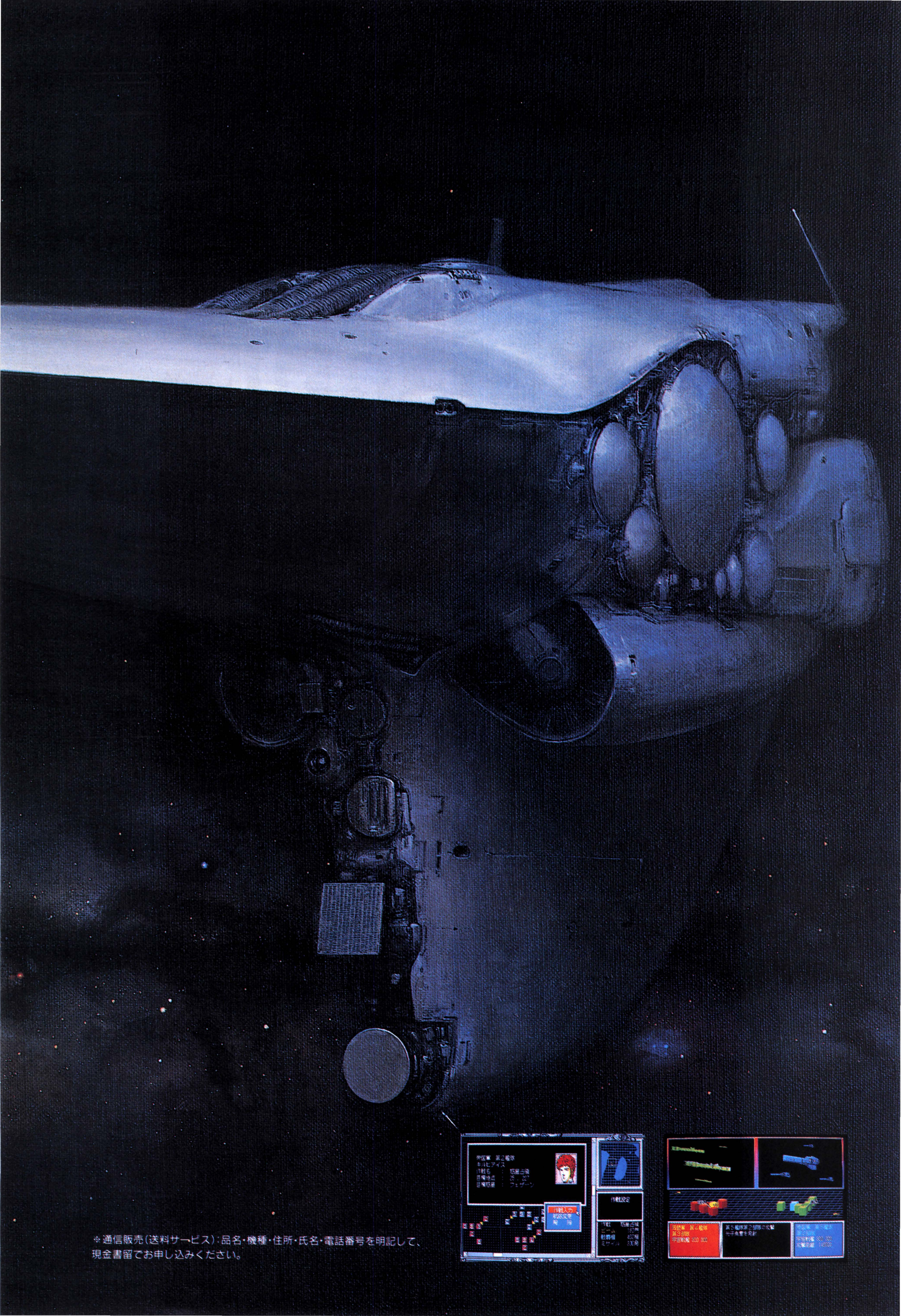
PC-9801シリーズ(VM2またはUV2以降)
●5″2HD ●3.5″2HD 各2枚組 **12,800円**(税別)
<要メインRAM640KB、FM音源・バスマウス対応、要400ラインモニター>
●PC-8801シリーズ、MSX2.2+開発進行中。
©KONAMI 1990 ©角川書店/海音寺潮五郎



コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

●MSXはアスキーの商標です。


宇宙は、野望だけでは支配できない。
宇宙暦796年、銀河系はゴールデンバウム王朝が支配する銀河帝国と、その専制政治に反対する自由惑星同盟の両陣営が激しい戦闘を繰り返していた……。圧倒的支持を得た「銀河英雄伝説」を遥かに凌ぐスケールで、今新たな伝説が生まれようとしている。銀河英雄伝説IIだ。帝国軍の若き天才ラインハルト、そしてヤン・ウェンリーの熱い闘いが、再び始まる。星系マップは従来の4倍、3Dグラフィックによる戦闘シーンなど、あらゆる面でパワーアップされている。田中芳樹原作の大人気スペースオペラ「銀河英雄伝説」。宇宙の歴史を変える闘いは、ここに始ろうとしている。
SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説II
銀河英雄伝説II　PC-9801シリーズ　10月5日発売　¥9,800（税別）
●5″2HD、3.5″2HD（各3枚組）●要640KB ●アナログRGB対応 ●MIDI音源対応
●FM音源対応 ●HMS（HYPER MOUSE SYSTEM）搭載 ●98NOTE／286BOOK対応
イラスト 加藤直之 ©1990 BOTHTEC ©1990 QUEST ©1990 Micro Vision ©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム
BOTHTEC ボーステック・ソフトウェア
ボーステック株式会社　〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8 TEL.03-708-4711代
スタッフ募集　ゲーム企画・プログラマー・音楽担当者
採用係連絡先　TEL.03-708-4712


※通信販売(送料サービス):品名・機種・住所・氏名・電話番号を明記して、
現金書留でお申し込みください。

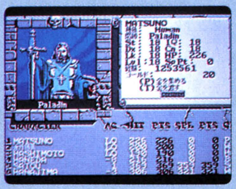
全米RPG超大作
バーズテイル登場



アメリカで3大RPGに数えられる3Dダンジョンゲームの
決定版、ポニーキャニオンからついに登場!!

● 全米パソコンチャートBEST 10実績

バーズテイルⅠ ▶6ヶ月連続チャートイン
バーズテイルⅡ ▶13ヶ月連続チャートイン
バーズテイルⅢ ▶8ヶ月連続チャートイン



9/21 発売

● PC-9801<5" 2HD> F98F5128
● PC-9801<3.5" 2HD> L98F5128
● PC-88VA<5" 2HD> F98A5128

〈各〉¥9,800（税抜）

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン
映像制作本部ポニカ制作部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
営業推進部☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741
東京支店／03-464-9201　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2916
福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-667-3741

PONY CANYON



DARK WRAITH
ダーク・レイスII
—ダブル・パープル—
Double Purple II
あっ、うしろから……
「もうすぐ出口だ」一瞬の
気の緩みが隙となった。
背中に鋭い痛みを感じて
振り向いたアダンの目に
映ったのは、残忍な笑い
を浮かべたトロルだった。
PC-9801 VM・UV以降
PC-286シリーズ
要2ドライブ
要MS-DOS
(Ver.2.11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応
5″2HD 3.5″2HD
各3枚組
予価￥9,800
近日発売
NOT A STORY BUT THE LEGEND
新世代3D-RPG
「ダークレイスI」
小説版角川
スニーカー文庫にて、
刊行予定。
WITCHES OF BARBATUS
バルバトゥスの魔女
98シリーズで、9月発売！
ARTEC アーテックCorp. 東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F TEL 03-904-0440



MOBILE SUIT
GUNDAM
CLASSIC OPERATION
決定シナリオ　UC0079
UC0093
NEC PC-9801 VM21以降
640Kbyte 2ドライブ仕様
©創通エージェンシー・サンライズ
絶賛発売中
標準価格 8800円
(この価格に消費税は含まれておりません)
このソフトは、機動戦士ガンダムにおける宇宙空間の戦闘を再現するシミュレーションシステムである。
プレイヤーは艦隊司令となり、敵対勢力との激しい戦闘を展開することとなる。
武装換装、発着艦、移動、攻撃等のオペレーションを通して、君はガンダムの世界のクラシック・オペレーション（古典的作戦）を体験する。
店頭にないときは直接通販で!
ユーザー対応 TEL03(924)5435
(ファックスでの注文も受け付けております)FAX03-978-3498
通販システムは、電話一本で商品が4日以内にお手元に届きます。
送料、消費税はサービスです。
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号
Family Soft





こんなロールプレイングゲーム、
やったこと…ない。

コンピュータRPGが、また一歩テーブルトークに近づいた

STARCRAFT
株式会社スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988

THE BIRTH OF HEROES PHANTASIE IV

ファンタジーⅣ 英雄の血脈

シリーズ以降）近日発売！

各ショップにて
予約受付中
¥9,800(消費税別)

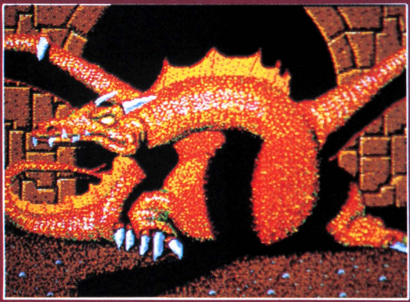
「ファンタジーⅣ　英雄の血脈」は、「ファンタジー　ジュルノアの章」「ファンタジーⅡ　フェロンラの章」「ファンタジーⅢ　ニカデモスの怒り」の続編として登場しました。

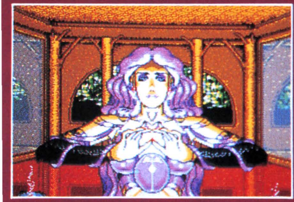
ニカデモスの死後、20年を経たスカンドール島を舞台に、かつて雄々しく戦った英雄たちの子孫が活躍します。

また、お望みなら、かつて活躍したあなたのキャラクタの子孫たちを登場させ、新たな冒険に参加できるようにも設計されています。

どうか、この心躍る世界に、新たなる英雄を創造し、新しい歴史の1ページを築くために、あなたの英知をそそぎ込んでください。

かつての英雄たちの猛々しい血潮は、あなたの新しい英雄の体内に脈々と息づいています。







- あなたを魅了する、臨場感たっぷりのグラフィックスの数々！
- 過去のシリーズで、あなたが育て上げた愛着あるキャラクタたちを移し、その子孫たちとともに、冒険を共にすることができる。

QUARTERSTAFF THE TOMB OF SETMOTH

クォータースタッフ

¥9,800(消費税別)

PC-9801シリーズ（Vシリーズ以降）絶賛発売中！

角川アニメ特別劇場公開!!

角川書店

天上編宇宙皇子（うつのみこ）



原作■藤川桂介（カドカワノベルズ・角川文庫）
総監督■今沢哲男　主題歌■浜田良美（コロムビアレコード）
キャラクター原案■いのまたむつみ

《声の出演》
宇宙皇子 古谷 徹／各務 山田栄子／苦須里 田中秀幸
かぐや姫 富永みーな／阿修羅王 岸野一彦
帝釈天 銀河万丈 ／役小角 柴田秀勝

ロードス島戦記



原作■安田 均／水野 良（角川スニーカー文庫）
総監督■永丘昭典　主題歌（サントラ盤）■Sherry（ビクターレコード）
キャラクター原案■出渕 裕
キャラクター・デザイン■結城信輝

《声の出演》
パーン 草尾 毅／ディードリット 冬馬由美／ギム 坂口芳貞
エト 山口勝平／スレイン 田中秀幸／ウッド・チャック 若本規夫
カーラ 榊原良子／カシュー王 池田秀一

公開劇場名
〈東京〉9月22日～10月12日 テアトル池袋アニメシアター ☎03(987)4311／〈東京〉9月29日～10月12日 新宿東映パラス3 ☎03(351)3022
〈東京〉10月13日～ 高田馬場 エモーションシアター パール座 ☎03(371)9905／〈大阪〉10月13日～10月26日 シネマアルゴ梅田（東映会館横）☎06(343)169
〈名古屋〉10月6日～ 名古屋東映パラス2 ☎052(971)4012／〈福岡〉10月6日～ 福岡東映パラス2 ☎092(281)0758
〈札幌〉10月6日～ 札幌東映パラス2 ☎011(231)2569

試験直前、あふれるように思い出す!!



驚異の記憶術。

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉



キミのライバルはもう、やっている!

「その時、"私は天才!"なんて思ったほど」

北川れなさん 高知県(中3)

(前略)正直言って(記憶術が)信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、2分で憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。(後略)

平均点が20点もアップ!



港 真佐夫くん 北海道(中3)

以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に覚えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。

苦手だった英語が今では得意教科



菊地香織さん 岩手県(高1)

「ラッキー!」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、私は本当にこの記憶術をマスターして良かったなと思いました。中3の夏休みまでは、大の苦手だった英語のおかげで第一志望校をあきらめていました。でも記憶術で悩みは解決。英語の成績はテストのたびに良くなり一番得意な教科になりました。今後の大学入試では、この記憶術で一ランク上を狙います。

必勝!!

高校受験

大学受験

資格試験

「自信」や「ヤル気」もわいてきた!



佐藤貞人くん 千葉県(中2)

ものすごい威力を発揮した記憶術。やり始めた頃から少しずつ身につき、成績も急上昇。今までの勉強方法では不可能なくらいの暗記量をテスト前一週間でラクラク。しかもそれだけでなく、日常の生活や精神的な面にまで効果があり、特に「自信」や「ヤル気」など机に向かう姿勢が変わってきました。この記憶術という勉強方法がいかに適切で、合理的なものかを認識させられました。

模試で最高点、志望校も太鼓判。



西田幸司くん 福井県(中3)

僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も"志望校はラクラク合格できるよ"と太鼓判をおしてくれました。

1時間で数十の歴史年号を暗記



山村貴史くん 宮崎県(中3)

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。

そして私はみごと合格!!

こんなに効果的な勉強法があったなんて!



藤島陽子さん(20) 〈早稲田大学教育学部合格〉

こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。

楽しみながら短時間で覚えられた!



市村洋子さん(16) 〈都立第2商高合格〉

中学3年になっても勉強に集中できずあせりが見えてきた頃、記憶術をはじめました。暗記物が苦手だった私でしたが、今では10分で40個も歴史年号を覚えることができるようになりました。楽しみながら短時間で覚えられる記憶術、習って本当に良かったと思います。

受験用歴史年表なら2~3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2~3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。さあ、さっそく案内書を取り寄せよう!

●講座内容は三コースです

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を

無料プレゼント!

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

☎東京(03)317-2811
〈受付〉朝7時~夜9時・年中無休
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター



鬼に付き纏われるのは、
俺の宿命なんだ!
まと
10月下旬発売予定
©永井豪・ダイナミック企画



数々の名作を生み続ける漫画界の巨匠、永井豪原作による、SFコミック手天童子(しゅてんどうじ)が本格的RPGとなって、この秋登場！





伝奇SF大作RPG

手天童子

鬼の世界に生を受けた謎の少年「手天童子郎(しゅてんどうジロー)」は、
不思議な因縁により柴家の養子として育てられた。
そんな彼が、15歳をむかえると、身のまわりで奇怪な事件が続々と起こり始めた。
それらは、次第に邪悪な影を見せていく。
子郎は、自分の持って生まれた宿命の謎を解く為、旅に出る。
子郎と鬼をめぐるドラマが、今まさに始まろうとしている



■永井豪自らの手による200枚にも及ぶ原画を使ったビジュアルシーン
■ゲーム用に書き下ろしたストーリーオリジナルキャラも大活躍





手天童子郎に襲いかかる数々の強敵!!
君は手天童子郎となり、5人の仲間とともに、襲いかかってくる敵や鬼と戦って、どんどんレベルアップしていこう。





■PC8801SRシリーズ 5"-2D(8枚組) サウンドボードII対応
アナログモニターが必要です。V2モード2ドライブ専用。
■PC9801シリーズ(VM、UV以降、98DO対応)
5"-2HD、3.5"-2HD(2枚組) サウンドボード対応
アナログモニターが必要です。 2ドライブ専用

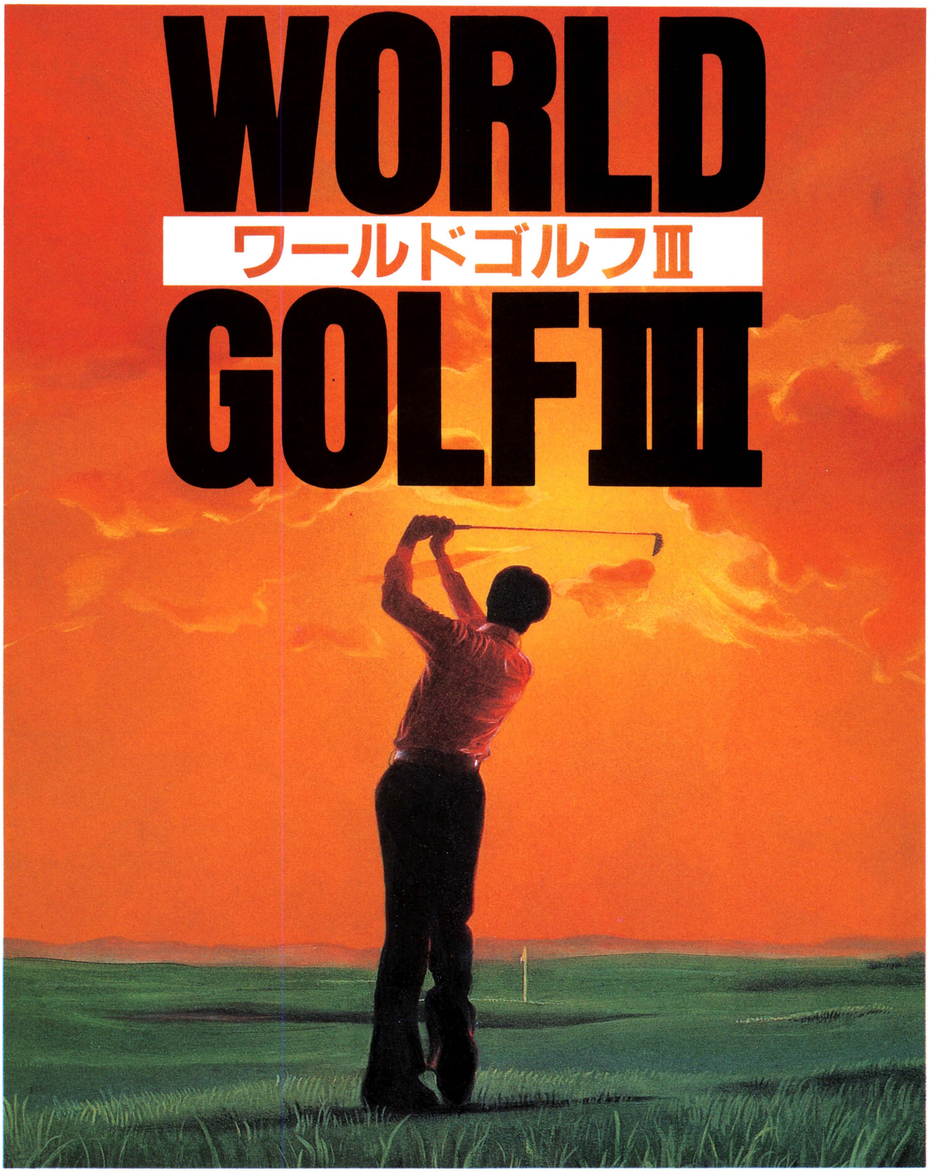
標準価格8,800円(税別)

株式会社 エニックス
東京都新宿区大久保1-11-3 大東ビル5F
〒169 TEL03(5272)2374

アルバイト募集中
エニックスではアルバイトを募集しております。私達と一緒に働きませんか？
詳しくはお電話で。担当：狩野(かの)まで。

「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」「ワールドゴルフII」に続く——

待望のゴルフシリーズ第4弾！



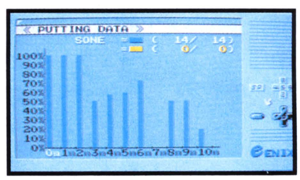
目指せ！ワールドツアートーナメント
カップを手にするのは君だ！

■ワールドゴルフIIよりも、さらに細かなボールの動きを表現 ■操作性を向上させた各種入力方式で、しかもシンプル体系■コンピュータ診断機能、データベース機能を新たに搭載■プレイヤーは8人まで登録可能（同時プレーは2人まで）■臨場感のあるミュージック、 迫力あるグラフィック表示■戦略性を重視したコース設計　全72ホール■音楽は、あのすぎやまこういち氏

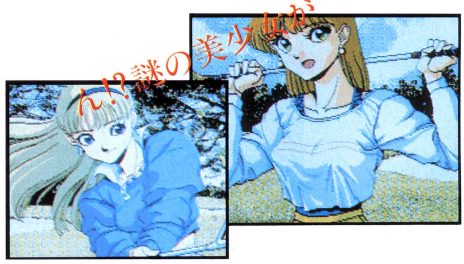








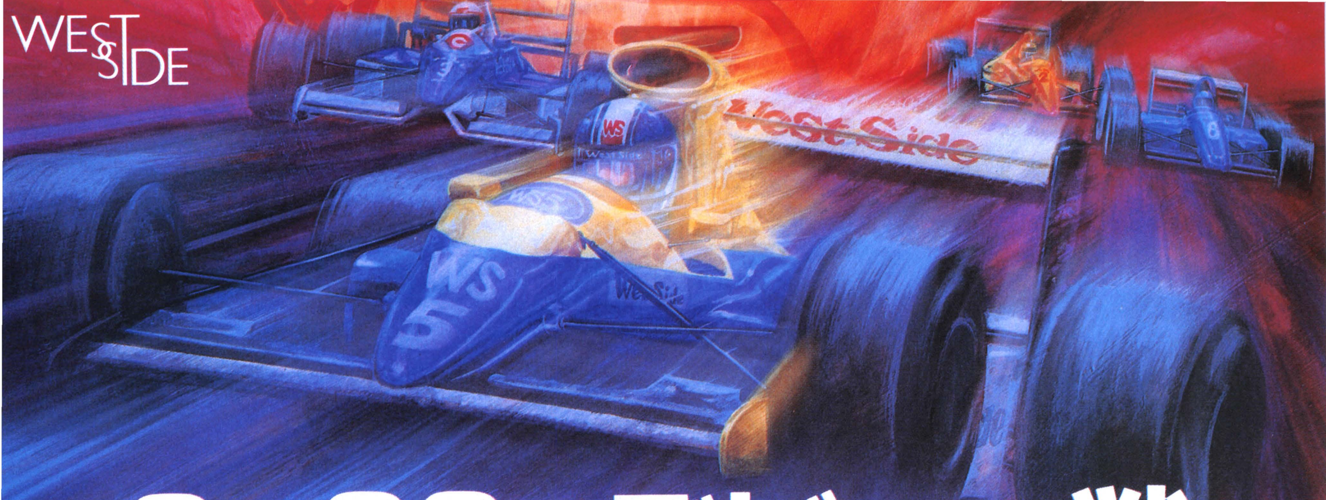
コンピュータ診断機能
充実したコンピュータ診断機能とデータベース機能。これを受けることによって、自分の強・弱点を知ることができる。



●対応機種●
PC8801SRシリーズ（アナログモニターが必要です）

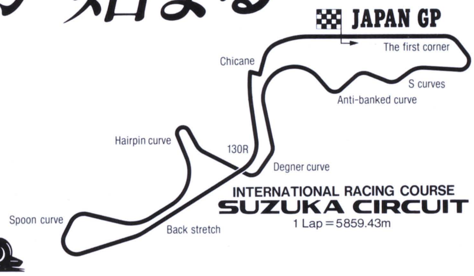
10月26日 発売予定　予価**8,800円**（税別）

株式会社 エニックス
ENIX
東京都新宿区大久保1-11-3 大東ビル5F
〒169　　TEL 03(5272)2374



9月20日デビュー戦

300km/hの快感が始まる



レーシングゲーム――グランプリサーカス

GRAND PRIX CIRCUS



PC-98で鈴鹿サーキットを突っ走る

PC-98に対応した未体験レーシングゲーム〔グランプリサーカス〕。
コース風景を3次元で表現しているため、遠景やアップダウンなどを見事に再現。
まさにサーキットを突っ走る実感そのものです。
滑らかな走り、鋭いコーナリング、最高時速300kmを超える興奮がいなづまのように襲います。
第1弾は鈴鹿サーキット。
残りグランプリサーカス15戦の各国サーキットも順次発売する予定です。







マシンセッテングが勝敗を左右する。

- 予選3周でタイムアタック。本戦では他車9台とともにコースを10周し、順位を争います。スタート時にタイヤをドライ3種、ウエット1種の中から選択。レース中にピットインして天候の変化(雨)やタイヤの摩耗などに応じてタイヤ交換もOKです。
- エンジンは〔ノーマル〕〔低速型〕〔高速型〕〔より低速型〕の4種類の中から選択。
- ミッションは、〔7速ノーマル〕〔7速低速〕〔4速ノーマル〕〔4速ワイドレシオ〕の4タイプから選択。しかも、自動変速、手動変速もOKです。

ゲームレベルは8段階。

カーブでの遠心力を加減します。レベルが上がるほど遠心力が増加し、ハンドルを切ってコーナリングする快感を味わえます。

パソコン間で2台の対戦もOK。

2台のコンピュータ間で通信することによって、同一コース上で、対戦することもできます。
通信は、2台のコンピュータを並べてRS-232Cクロスケーブルで、直接つなぐ方法と、モデムを用いて、電話回線を経由する方法があります。

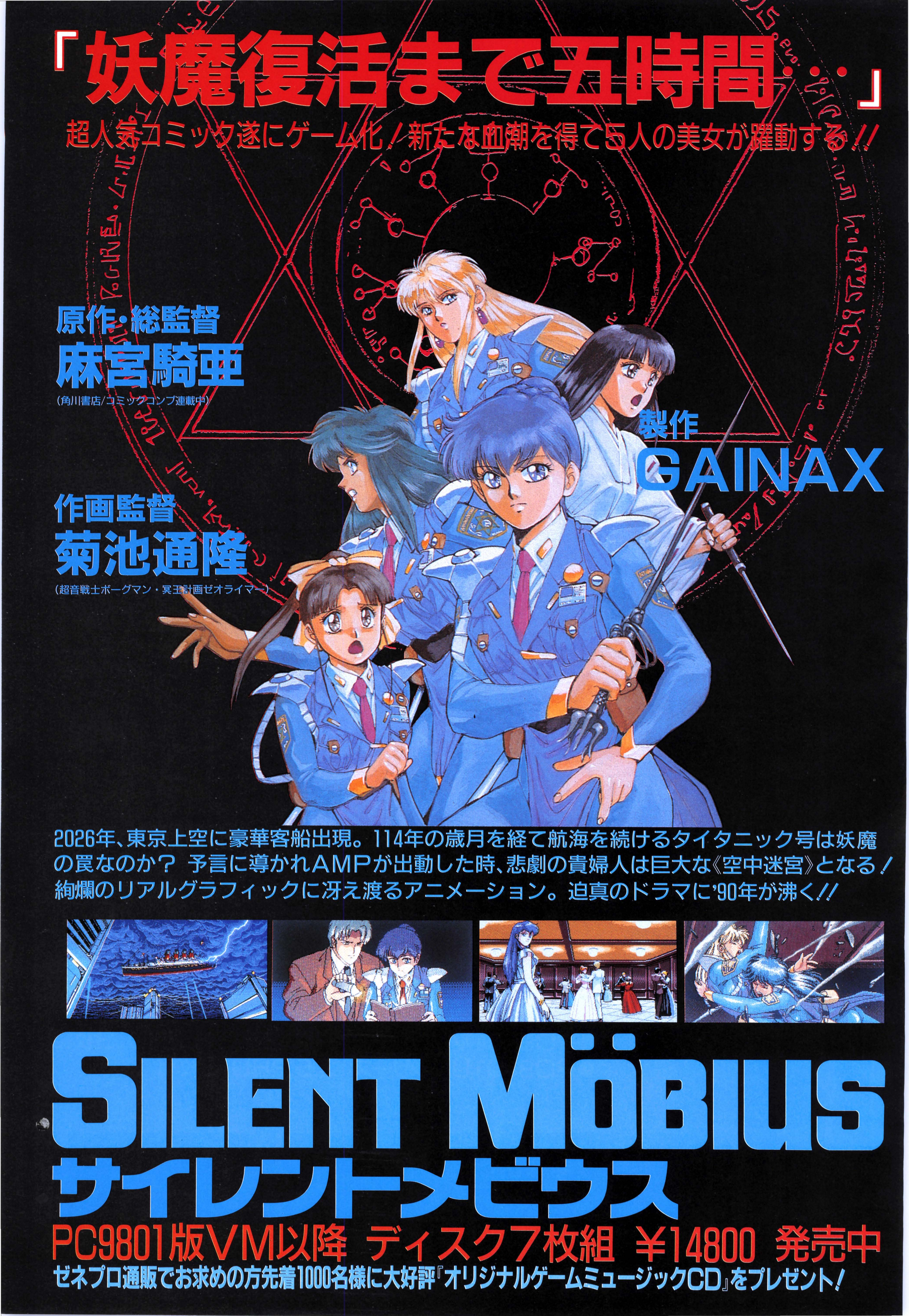
対応機種	●PC-9801シリーズ/VX以降(ハイレゾモードとPC-98LTは動作できません) ●640KB以上のユーザーメモリーが必要です
動作環境	●高解像度カラーディスプレイ(640×400)が必要 ●EMS・バスマウス・アナログジョイスティック・FM音源ボード・MIDI音源ボード(MT32・CM64)・RS232C(2台同時プレイ)対応
メディア・枚数	●5"2HD/3.5"2HD・4枚組
価格	●9,800円(税別)

開発元
有限会社 甲陽技研
発売元
株式会社 ウエストサイド
〒661 兵庫県尼崎市武庫之荘1丁目11-5 湯川ビル
TEL.06(436)2799 FAX.06(436)9590

全国有名マイコンショップまたは通信販売にてお買い求めください。
＊現金書留:注文書(・商品名・対応機種・メディア・住所・氏名・電話番号を明記したメモ)を同封の上、ご送金ください。
＊銀行振込:振込の控えと注文書をFAXまたは、郵送にてお送りください。振込先:太陽神戸三井銀行　武庫之荘支店普通3082566㈱ウエストサイド


マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
突然「真実(リアル)」。
昨日までの「常識」が、ゼロになる。
「真実(リアル)」の到来は、ある日突然。
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
STAC
Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください
INFORMATION DIAL (0593)53-3611
Produce & Sce
Game Design
Programming／三曽田 明●
Sound／
Image


[サーク]
Xak II
© 1989 MICRO CABIN
TM
Rising of The Redmoon
PC8801SRシリーズ 5"2D 7枚組
9月21日 新発売!
¥8,800(税別)
●PC9801VMシリーズ/PC88VA 5"2HD 3枚組
●PC9801UVシリーズ 3.5"2HD 3枚組
10月発売 ¥8,800(税別)乞う御期待!
nario write/加藤 雅史
&Graphics/柳島 秀行
Graphics/青木 文秀
山田 浩司●永井 勝也
新田 忠弘●笹井りゅうじ
Illustration/菊池 通隆



「妖魔復活まで五時間…」
超人気コミック遂にゲーム化！新たな血潮を得て5人の美女が躍動する!!
原作・総監督
麻宮騎亜
(角川書店/コミックコンプ連載中)
作画監督
菊池通隆
(超音戦士ボーグマン・冥王計画ゼオライマー)
製作
GAINAX
2026年、東京上空に豪華客船出現。114年の歳月を経て航海を続けるタイタニック号は妖魔の罠なのか？ 予言に導かれAMPが出動した時、悲劇の貴婦人は巨大な《空中迷宮》となる！
絢爛のリアルグラフィックに冴え渡るアニメーション。迫真のドラマに'90年が沸く!!
SILENT MÖBIUS
サイレントメビウス
PC9801版VM以降 ディスク7枚組 ¥14800 発売中
ゼネプロ通販でお求めの方先着1000名様に大好評『オリジナルゲームミュージックCD』をプレゼント！



カッとびアイドル記者、爽快に新登場!
年の頃なら16・7・8…20才まで。
『世界でいちばん君がすき!』
演歌にロックに歌謡曲
有名(?)美少女アイドル総出演!
ギャグ&Hなメッセージだけでディスク1枚まるごと!
●まだまだカケだしだけど、フリーのアイドル芸能レポーター大室青年は、まるでトシちゃんみたいな熱血漢。そんな彼にもついにチャンス到来!
●週間発売部数90万部の超メジャー女性週刊誌『週間女性上位』から、これまたアイドル・ナンバー・ワン『諸江かすみ』の深夜デートの相手をスクープせよとの依頼が。成功のあかつきには一流のギャラとメジャー・レポーターへの仲間入りが約束されている!
●それ! いざTV局へ取材に行け! 『週間女性上位』のバッヂを胸に、もうTV局の中は入り放題。いままで口もきけなかったアイドルの女の子たちとワンサとお友達になり放題。口八丁手八丁でドンドン取材を続けていくうちに、実はこの『諸江かすみ』スクープ作戦、なにやら1年にいちどの『関東歌謡大会』に関わる奥の深い事件にぶつかっていく。
●とにかくアイドルになろうと思う位の超カワイイ女の子がワンサカワンサカ登場して、取材しているうちに彼女たちの悩みごとや色々な苦労話を聞いてあげなければなりません。ハナヤカだけども実は孤独な芸能界、次から次とアイドルたちは身も心も安心して相談できる熱血大室青年に身も心もひらいてしまいます。仕事とはいえあの『かすみちゃん』まで! もう本当に体力勝負。疲れているから『そんなー』はありません。
●あの『秋山 康先生』を初め、芸能界有名人総登場。TV局からアイドルちゃん達が衣装を着替える控え室、一流プロダクションから芸能人御用達の秘密のVIPルームまで、もうミーもハーも全部まるごと熱血大取材! さあ、最高にノリがいいミュージックに98版はマウスまで対応。ヨーイ、ドンで『あなたの知らない世界へ誘ってさしあげましょう』
ただし体力に自信のないゲーマーには、このゲームはきついかも?
PC9801VM以降対応版 5インチ2HD/3.5インチ2HD 好評発売中!!
PC8801SR以降対応版 5インチ2D 好評発売中!!
MSX2/2+対応版(PSG音源対応) 3.5インチ2DD 9月21日発売予定
カクテル・ソフトだからできた!
自信のおもしろソフトに感謝の価格 定価5,800円
通信販売のご案内及び、申し込み方法
●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-81760カクテル・ソフトまでお申し込みください。
オリジナルでユニーク
カクテル・ソフト
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

TUGIKARA TUGINI ARAWARERU BISHOUJYO-TACHITO MONSTAR! "A"TTO ODOROKU FANTASY "H" ROLL-PLAYING GAME!

X·na

[キサナ]

奪れた美少女達が



俺は『さすらいの剣士』。なんて言うと聞こえはいいが、実は勝手気ままなひとり旅を楽しむ風来坊。ところが、あまりにも気ままな旅がたたってか、ある日、荒野のどまん中で倒れてしまった……。

されど捨てる神があれば拾う神がありというか、メイという名の美しい娘が俺を助けてくれた。そしてなんとか俺は一命を取り留める事ができた。メイはアムネリアの国の小さな町でやさしい姉さんとふたり暮らしをしている。そこは不思議なことに『美少女だけの町だった』。そして何故かひんぱんに魔物たちの襲撃にあって、町はパニック状態にある。

そんな話を聞いた矢先に、美しいメイの姉さんフローラが魔物にさらわれてしまった。命を助けられて親切にしてもらって、俺はこのままメイを見捨てて旅にでる訳にはいかない! 剣の腕には自信もある。俺はメイを連れて、フローラを助けるべく『モンスターの塔』へと向かうのだった……。

●『奪われた美少女達が、無事なわけがない!』ロールプレイ・ファンのすべてがそう思いつつも口にできなかった事実を、リアルにシナリオに実現した初めてのRPGです。やさしいフローラを手中に捕らえたモンスター達が、フローラにいったいどんな仕打ちをしているのか。フローラ以外にも奪われた、たくさんの美少女達。無事でいられるわけがない! どんな『はずかしめ』に彼女達は耐えているのか。あなたの正義だけが、奪われたフローラ、そして美少女達をモンスター達の毒牙から救う!

●とにかく画面グラフィックに注目してください。細部にわたり多くのデザイナー達の命を込めて描き上げました。数えきれないほどたくさんの美少女キャラをひとりひとりていねいに、一枚一枚細心の注意で描きこみました。その美しいグラフィック、過激なポーズを体験したあなたは、美少女達の誰かと、きっと恋に落ちてしまうでしょう。

●『最近のフェアリーテールの美少女モノ・ソフトは、何だかだいぶフンイキが違うね。なにかとても本格的だね。』違いのわかるユーザーの皆さんを、そんな気持ちにさせる秘密。それはFM音源による抜群のBGM音楽にあります。(MSX版は内蔵PSG音源に対応)例えばスピーカーにつないでみてください。グラフィック同様、ひとつひとつの曲がその場面ごとの空気を、見事に切り替え、もり上げます。全25曲以上

●たくさんのエベントに、手の込んだマップ・デザインやモンスターデザイン。ニヤリとさせるギャグもあれば、緊迫感のあるシリアスもある。『キサナ』はダンジョンの最初から最後までゲーマーに息付くヒマをあたえません。たんなる美少女ソフトではなくて、本格RPGとしてもきっと満足いただけます。

●それだけではありません。『キサナ』には色々なゲーム・アイデアをつめこみました。ゲーム音楽だけを楽しむモード。美少女たちと自由に会えるコマンド。その他ゲームを離れてもゲーマーの遊び心を満足させるアイデアがいっぱい!『キサナ』本編をプレイしながら、そのアイデアを十二分に楽しんでください。

[キサナ]

次から次に
あらわれる
美少女達と
モンスター。
あっと驚く
ファンタジー
RPG!



待ちにまった本格的美少女リアル・ロールプレイング・ゲーム、[キサナ]。
あなたの使命は、「無事でいるはずのない美少女達を」魔物達の毒牙から救う事。

各定価6,800円

プレゼント!

[キサナ]お買い上げのお客様先着200名様に『フェアリーテール特製テレホンカード』をプレゼント。詳しくは、ソフトについているマニュアルの最終ページをごらんください。

PC98VM以降対応版 9月21日(金)発売予定!
(5インチ2HD、3.5インチ2HD 要640K LT、XL、XAシリーズ除く)

PC88SR以降対応版 10月19日(金)発売予定!
(5インチ2D)

MSX2/2+対応版 11月22日(木)発売予定!
(3.5インチ2DD)

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●**現金書留の場合**—商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●**郵便振替の場合**—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

Pure My Dool

MAX SERIES⑤

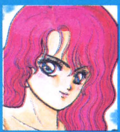
ピュア マイ ドール

原作・原画

唯 登詩樹

¥8,800





1 富士参號

私立探偵マックス ～潜入!! 謎の女子校～ 改訂版

¥8,030



2 緑沢みゆき

サッちゃんの大冒険

¥5,970



3 IBUKI NOBUTAKA

あずさ108事務所

¥7,000



4 もりばやし♡りんご

少女探偵RINNちゃんの事件簿

電脳少女伝説

¥7,000

ご購入は通信販売で！

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱いです。

口座番号　東京 3－056150

加入者名　アグミックス

やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、郵便為替より確実な方法です。

■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。

■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

■対応機種（全ゲームとも）要アナログディスプレイ

PC-9801シリーズ　（旧98、E、F、M、U、UII、LTを除く。要640K）5” 2HD

＊MS－DOSのVer. 2.11以上が必要です

PC-8801シリーズ　（SR以降、VA可）5” 2D

NEC純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX

アグミックス　03-358-4862

〒160 東京都新宿区三栄町14番地　テラス三栄町 D


メルヘン・パラダイス
Märchen Paradise.
PC-88
SR/H/A/E版
(5"2D 3枚組)
¥6,800
近日発売予定
●お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい(送料無料)
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為・及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます
GREAT グレイト株式会社
大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211(池永ビル)

RAY-GUN



エルフ待望の新作RPGは、な

●エルフ初!!フィールドタイプのRPG!!●これまたエルフ初!!アナログ16色を使用したビックなサイズ
エルフがこの作品にかける意欲を強烈に感じるでしょう!!●モンスターの種類も膨大です!!細部まで書き
せん。カワイイ女の子達の(あそこ)から(あそこ)?まで、丹念に書き込まれています!!●今時、ストーリー
ゲーム大好き人間、つまりあなたの心を揺さぶる事でしょう!!●もちろん、好評のオマケディスクもつい

●ストーリー……それは、漆黒の海に横たわる純白の鯨のように見えた。純白の鯨のように見えたのは厚く覆われた雲であり、その中に一つの街があった。その街は周囲を高い壁で被われ、外部と遮断されていた。壁の中は光りに満ちあふれていたが、壁の外は対照的に深い霧に覆われ漆黒の闇となっていた……。
俺の名前は＊＊＊＊。この街でずっと暮らしてきた。もちろんその間、街の外に出た事などは一度もない。つまりこの街の外の事は何も知らない訳だ……別に自慢をして言う事ではないのだが……しかし、この街では『知らない』と言う事があたり前の事なのだ。……そんなある日、俺は一台の壊れたステロイドを見つけた。ステロイドっていうのは、壁の外から時々やってきては街で暴れるロボットのような物だ……そう、そのステロイドを見つけてから、俺は事件に巻き込まれて行ったんだ……。

●レイ・ガンは、エルフ初の本格的フィールドタイプのRPGです。スタッフ
えに燃えて制作しました。
●レイ・ガンでは、これまたエルフ初の『16色アナログ』表示です。女の子の肌
くまでも美しくきれいに、モンスターは中間色をふんだんに使用し、よりリア
描かれています。ご期待ください!!
●戦闘シーンも本格的です!!画面だけではわかっていただけないのが残念です
果音、ビジュアルに気を使いすぎるほど使い、見ているだけでも楽しめるよう
闘シーンを作りました。
●モンスターの種類ももりだくさんです。次にどんなモンスターが出てくるか
ワクワク、ドキドキしながらプレイしてください。
●エルフ自慢のグラフィックがさらにパワーアップ!!16色のアナログはもちろ
事、キャラクターだけでなく、背景にも力を入れて描いています。もちろんメ
となるグラフィックは画面の2/3を占めるビックなサイズです!!
●アニメーションも今回は擬りました……とにかくスタッフ全員で『大きく動
う!!』をモットーに作り上げました。

レイ-ガン



なんとSFファンタジーだぞっ!!

超美しいグラフィック!! ●と、とにかく戦闘シーンを見て、聞いて、感じてください!!一目見たあなたは、
まれたモンスターを是非、見てください!! ●もちろん細部まで書き込まれたのはモンスターだけじゃありま
アニメーション、BGMがいいのはあたりまえ!! とにかくオープニングだけでも見てやってください!!きっと
います!!

●今回も好評のオマケディスクがついています。(オマケディスクとは?=自分が今までクリアーした所までのビジュアル(ちなみに女の子のお楽しみ画面がメインです。)を何度でも手軽に見れるモード)です。

●98、X68000版で3枚組、88版では8枚組(予定)、MSX版では6枚組(予定)というゲームサイズで、お値段がな、なんと6,800円!!……そう、エルフでは一人でも多くのお客様に、(レイ・ガン)を楽しんでいただきたいのです。

ご注目!!

『RAY・GUNオリジナルテレフォンカード』と、とってもファニーな、エルフのロゴ入り「マッチ型電卓」をセットで先着400名の方にプレゼント致します。ご応募の詳細は、製品のマニュアルをご覧ください。

PC9801版(5インチ、3.5インチ2HD) 9月19日発売
(VM以降対応、要640K、LT、XL、XAシリーズを除く)
※ご注意…98版ではアナログディスプレイが必要です。

PC8801(5インチ2D) 10月中旬発売
(SR以降対応版、VAシリーズ、MCにも対応。)

MSX2/2+(3.5インチ2DD) 11月中旬発売
(MSX版は1ドライブ仕様です。もちろん2ドライブのお客様もお楽しみいただけます。)

X68000版(5インチ2HD) 11月発売予定

各定価6,800円

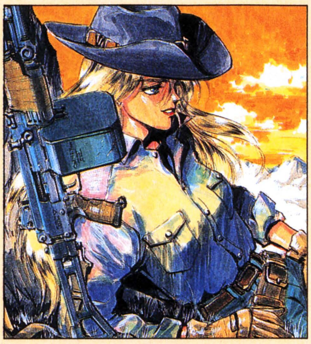
通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号
東京3-191196
エルフまでお申し込み下さい。

elf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

FUJIMI FANTASIA SERIES

富士見 ファンタジア文庫 今月の新刊



〈爆烈お嬢〉シンディ・スーⅣ 天使たちにホールド・アップ！

ついにシンディ・スーは、姉マギー・スー失踪の鍵を握ると思われる“天使の丘”がある惑星にやってきた。だが、そこではほとんどの電子機器が作動せず、ガンフロンティアたちが支配する世界だ。とにかく、情報を仕入れようと「仮面族」の連中と酒場にやって来たシンディはそこで元スーパーローラーだと思われる酔っぱらいの爺さんを見つけた。ところが、その爺さんを巡って酒場の酔漢たちと大乱闘になってしまう。果してシンディたちはマギーの行方を突き止めることが出来るのか？　ＳＦアクション第４弾

寺田憲史　イラスト鈴木雅久

定価470円（税込）

ぺ天使たち④ ぺ天使たちの魔法レッスン



ぺ天使たちは、ついにW22都市国家に向けて旅だった。いつものように行きがけの駄賃とばかり、ちょっとしたペテンを働くことは忘れずに……ではあるが。順調に行くかと思われた旅ではあったが、なんと途中でホワイト・スネークの一団と出会ってしまった。辛くも窮地を脱し被害者となっていた女性を救い出した一行は子供たちの親捜しに頭を悩ませていた。その時、バトラーにある考えが閃いた。果して、子供たちの親はW22都市国家にいるのか？　そしてどんな手で親を捜し出すのか？　シリーズ第４弾、いよいよ完結

富田祐弘　イラスト赤石沢貴士

定価470円（税込）



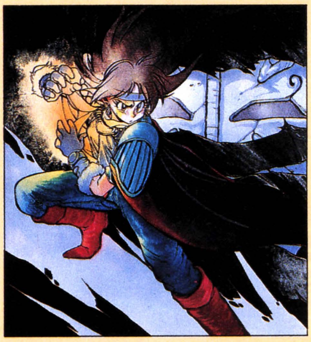
シリウス・イリュージョン

シリウス出現の衝撃により、ダンディたちは時空のかなたに吹き飛ばされた。たどりついた先はなんと、古代の日本。〈現代〉に戻る手段も見つからない。こうなれば状況をとことん楽しんでしまうのがダンディたちのいいところ。一緒に飛ばされてきたスーザやマティフもまじえ、さっそくキャンプとしゃれこんだものの……。たちまち始まる大冒険。オロチ退治に出かけた一行は、カーギィとシリウス人に関する、新たな謎に直面した——。お待ちかね、スペース伝奇アクション、シリウス・シリーズ第３弾！

南田操　イラスト美樹本晴彦

定価500円（税込）

スレイヤーズ2 アトラスの魔道士



この街で仕事をするつもりはなかった。だが魔族が出てきて後にひいたと言われては、天才魔法少女の名がすたる！　——ガウリイとともにアトラスの街に到着したリナは、さっそく大騒動にまきこまれ（？）てしまった。この街で絶大な権力を握る魔道士協会。その評議長が失跡し、二人の副議長が権力争いをしていた。リナとガウリイは副議長のひとり“紫のタリム”の用心棒にやとわれる。やがてリナは、事件の裏に恐るべき陰謀が隠されていることを知った——。大好評『スレイヤーズ！』に続く書き下ろし長編第２弾!!

神坂一　イラストあらいずみるい

定価470円（税込）

富士見書房

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14　電話(03)261-5375㈹　振替／東京7-86044



日本列島に「天と地と」旋風!!
この夏「決戦!川中島」
空前の大ヒット公開中!
日本映画観客動員数最高記録更新中。
＊本年度 モントリオール国際映画祭 正式招待作品
戦国ヒロイックファンタジー。
天野喜孝 画
監督 角川春樹
製作／「天と地と」委員会 配給／東映
天と地と
題字／金田石城
製作費50億、いま、赤と黒のエクスタシー。
上杉謙信 榎木孝明
武田信玄 津川雅彦
乃美 浅野温子
八重 財前直見
宇佐美定行 渡瀬恒彦
製作/角川春樹 大橋 渡
原作/海音寺潮五郎（角川文庫版）
脚本/鎌田敏夫 吉原 勲 角川春樹
音楽/小室哲哉(EPIC・ソニー)
メインテーマ「天と地と ~HEAVEN AND EARTH~」
DOLBY STEREO IN SELECTED THEATRES
天と地と
海音寺潮五郎
■単行本(上・下) 定価各1,800円
■文庫本①～⑤ 定価各430円
■カドカワ・カセット・ブック ①～⑤ 価格 各1,600円
■角川コミックス 画・石川 賢 ①～⑤ 定価各660円
(定価・価格には、消費税が含まれています。)
※ビデオのレンタル・販売は当面いたしません
角川書店

SOFT EXPRESS

SOFT TOP

⬆急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
2	2	三國志 II	光　栄	
3	3	ドラゴンスレイヤーIV	日本ファルコム	
4	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
5	5	イースII	日本ファルコム	
6	6	ウィザードリィ	アスキー	
↑ 7	10	ポピュラス	イマジニア	
8	7	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
9	9	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑ 10	12	イース	日本ファルコム	
11	8	三國志	光　栄	
⬆ 12	—	ウィザードリィV	アスキー	
↑ 13	15	キャンペーン版 大戦略II	システムソフト	
14	13	大航海時代	光　栄	
15	14	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業・富士通	
↑ 16	—	大戦略III	システムソフト	
17	11	スナッチャー	コナミ	
↑ 18	—	銀河英雄伝説	ボーステック	
↑ 19	—	ロボクラッシュ	システムソフト	
↑ 20	—	サーク	マイクロキャビン	

●集計対象：2000人（7月8日〜8月7日）

 イラスト／夢来鳥ねむ

楽しかった夏休みも、もう終わり。でも、まだまだ暑い日が続いているね。今月のリーダーズTOP20では、1位から6位までが前回とおんなじ。前回10位だった『ポピュラス』がそれに続いているね。新入りソフトとしては、『ウィザードリィV』が初登場12位と、大健闘だ。ランク外では『シムシティー』にも要注意！



読者が選ぶ 20

総得票数	得票数
1730	271
1136	224
876	152
850	119
582	97
536	90
192	65
390	62
570	61
352	58
356	57
37	37
161	36
58	22
137	21
52	20
132	17
42	14
13	13
74	11

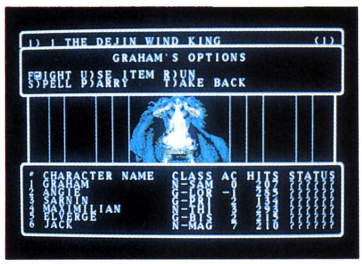
読者の告白 このソフトが好きっ！

ウィザードリィV

●アスキー

『ウィザードリィ』って、いちばん大好きなRPGで、シリーズ4つとも遊んでみたことあるんだけど、そのなかでも最高だったのは『ウィズI』。他のどのシナリオよりもおもしろいから、こればっかりやっちゃって、ワードナを何十回倒したかわかんないくらいだもん。ムラマサブレードも5本もみつけたし。でも、今度の『ウィズV』は、もっとおもしろい！　マップがやたら広いし、魔法の種類も増えたから、戦闘も楽しいし、おまけにNPCまで登場して、『ウィザードリィ』シリーズとは思えないくらいに、ダンジョンがにぎやか。まだ、いまは地下6階にいるんだけど、早くクリアしたいよ〜。ところで質問。『ウィズV』でも、ムラマサブレードはあるのかな？

東京都・小池　哲



▲このシブさがたまりません

●読者からのひと言募集中●

リーダーズTOP20では、読者の皆さんからの「このソフトが好きっ！」のお便りをお待ちしています。キミの大好きなソフトについて、字数300字程度で自由に書いてね。あて先は、
〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
「TOP20このソフトが好きっ！」係

▶21〜30位までの順位

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	シムシティー	26	戦略空軍
22	ブライ　上巻	27	ブルトン・レイ
23	インペリアル・フォース	27	電脳学園Ⅲ・トップをねらえ！
23	ドラゴン・ナイト	29	ルーンワース
25	ウルティマV	30	天下統一

RPG ロールプレイング　SLG シミュレーション　AVG アドベンチャー　ACT アクション　SPT スポーツ　TBL テーブル、パズル　ETC ディスクマガジン、他

Soft Sales Top 20

いま売れているソフトはこれっ!!

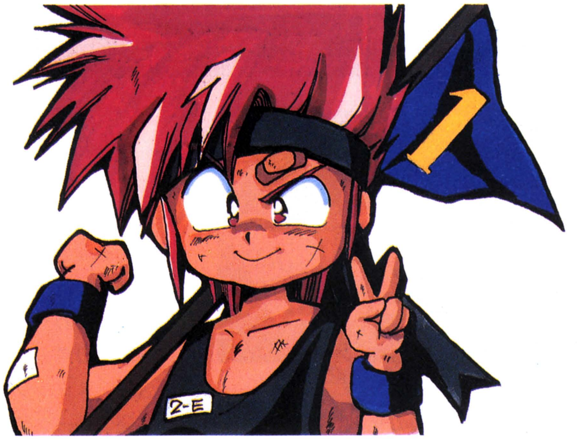
ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店の情報から、
ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションーっ！
（今回は7月1日から31日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	栄冠は君に 高校野球全国大会	アートディンク	PC98	9500円（5D,3.5D）
2	3	大航海時代	光栄	PC88SR	9800～12200円（5D）
3	—	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	MSX2	7800円（R）
4	—	プリンス・オブ・ペルシャ	ブローダーバンドジャパン	PC98	8800円（5D,3.5D）
5	4	三國志Ⅱ	光栄	PC98, PC88SR, MSX2, X1t	14800～17200円（5D,3.5D,R,CD）
6	16	ポピュラス	イマジニア	PC98, X68000	9800円（5D,3.5D）
7	—	プロミストランド	イマジニア	PC98, X68000	4800円（5D,3.5D）
8	—	ディスクステーション8月号	コンパイル	MSX（+）	1940円（3.5D）
9	—	ウルティマⅤ	ポニーキャニオン	PC98, PC88VA, X68000	9800円（5D,3.5D）
10	2	インペリアル・フォース	システムソフト	PC98	8800円（5D,3.5D）
11	—	ランペルール	光栄	PC88SR	9800～12200円（5D）
12	1	ウィザードリィⅤ	アスキー	PC98, PC88SR	12800円（5D,3.5D）
13	7	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	PC98, PC88SR	8700円（5D,3.5D）
14	5	天と地と	コナミ	PC98	12800円（5D,3.5D）
15	15	DE・JA	エルフ	PC98	6800円（5D,3.5D）
16	10	きゃんきゃんバニースペリオール	カクテルソフト	PC98, PC88SR, MSX2	6800円（5D,3.5D）
17	—	ロードス島戦記 福神漬	ハミングバードソフト	PC98, MSX2	3800円（5D,3.5D）
18	11	ストロベリー大戦略	フェアリーテール	PC98	6800円（5D,3.5D）
19	8	魔導士物語 1-2-3	コンパイル	MSX2（+）	8800円（3.5D）
20	12	機甲師団	アートディンク	PC98	9500円（5D,3.5D）

●とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません

総合分析

今月のセールスＴＯＰ20は、先月に続いて、話題の新作が続続登場。第１位に輝いたのは、アートディンクの野球ゲーム『栄冠は君に　高校野球全国大会』。いままでの野球ゲームがプロ野球ものだったのに対して、高校野球というのはめずらしいよね。そして、コナミの『ソリッドスネーク』が３位に登場。４位にランクインしたブローダーバンドジャパンの『プリンス・オブ・ペルシャ』と並んで、ちょっと渋めのアクションゲームだね。最近、低調なアクションゲームだけど、なかなかいいのが登場したね。また、光栄の新作『ランペルール』も11位にランクインと、出だしは好調。光栄らしく、息の長いソフトに育ってほしいところだ。ＲＰＧでは、ポニーキャニオンの『ウルティマⅤ』が９位。『ウィザードリィⅤ』は12位に落ちたけど、これからどうなる？



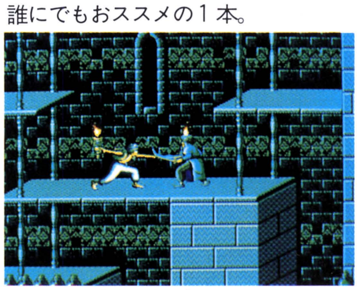
今月のチャート　海外産ソフト

今月のランキングには、海外からの移植ソフトが５点ランクインしている。先月１位になった『ウィザードリィⅤ』をはじめ、話題の『ポピュラス』とその追加ソフト。お待たせの『ウルティマⅤ』。そして、ブローダーバンドジャパンの『プリンス・オブ・ペルシャ』。どれもひとクセもふたクセもあるゲームばっかし。なんか外国のソフトって、独特のふんい気をもっているよね。あれって、制作側のこだわりなのかな。ほら、『ウィザードリィⅤ』は、いまだに線画のダンジョンにこだわっているし、『プリンス・オブ・ペルシャ』なんか、キャラクターの動きを再現するために、ディズニープロの協力をあおいだとかいうし。こんなこだわりが、ソフトの個性を強くしているんだろうね。

4	プリンス・オブ・ペルシャ
6	ポピュラス
7	プロミストランド
9	ウルティマⅤ
12	ウィザードリィⅤ

今月の注目株　プリンス・オブ・ペルシャ

今月の注目株は、ブローダーバンドジャパンの新作『プリンス・オブ・ペルシャ』だ。舞台はアラブの王国。キミは王女サマの恋人。悪大臣の手から彼女を助け出すのだ。与えられた時間はわずか60分。リアルに動くキャラクターを操って、数々のワナをくぐり抜けていくというゲームなんだけど、とにかく動きがリアル。おまけにクリアしたレベルのキャラクターの動きを記録しているから、再生モードにすれば、まるでアニメーション。見ているだけでも楽しい。アクションゲームといっても、反射神経型ゲームじゃないから、誰にでもおススメの１本。



▲リアルな動きに注目！

The タケル情報

7月セールスTOP10

ソフトの自動販売機、ソフトベンダータケルのランキングを紹介。セールスＴＯＰ20とあわせて、ソフト選択の参考にしてね。

1	セレクテッド ソーサリアン5（タケルソフト）
2	吉田コンツェルン（MSXマガジン）
3	セレクテッド ソーサリアン4（タケルソフト）
4	リップスティックアドベンチャー2（フェアリーテール）
5	野球道Ⅱ データブック'90（日本クリエイト）
6	韋駄天いかせ男入門「愛をありがとう」（ファミリーソフト）
7	うろつき童子（フェアリーテール）
8	セレクテッド ソーサリアン3（タケルソフト）
9	プラスキット付MSフィールド 機動戦士ガンダム（ファミリーソフト）
10	ぴんぴん麻雀ピーチエンジェル（タケルソフト）

〈7月１日～７月31日〉

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ ☎03-253-2111
●LAOX新宿店 ☎03-350-1241
●富士音響 ☎03-255-7846
●COM ☎03-251-1523
●SHINKO ☎03-255-0450
●池袋WAVE 5F ソフトハウス ☎03-5992-8627
●J＆P渋谷店 ☎03-496-4141
●J＆P八王子店 ☎0426-26-4141
●J＆P町田店 ☎0427-23-1313
●ロケット千葉店 ☎0472-47-0050
●パソコンショップ・シグマ ☎052-251-8334
●カトー無線 ☎052-264-1534
●コンピュータ専門店テクノ ☎052-581-1241
●J＆Pテクノランド ☎06-634-1211
●J＆Pメディアランド ☎06-634-1511
●J＆P高槻店 ☎0726-85-1212
●J＆P和歌山店 ☎0734-28-1441
●J＆P姫路店 ☎0792-22-1221
●電巧堂チェーン青森本店 ☎0177-23-2356
●電巧堂チェーン山形七日町本店 ☎0236-23-1055
●Pic万代店 ☎025-243-5135
●Pic小針店 ☎025-233-5791
●ユニードショッパーズダイエー福岡 ☎092-721-5411
●カホ福岡店マイコンセンター ☎092-714-5155
●カホ大牟田さんえい店 ☎0944-55-7005
●ベスト電気マイコンセンター ☎092-781-7131
●トキハデパートマイコンセンター ☎0975-38-1111

ソフトハウスおじゃまし隊

マイクロキャビン開発室秘話の巻


▲お、スタッフ一同、なかなかのノリ！

今回は、初めてのＲＰＧ『サーク』が昨年大ヒットし、元気いっぱいのマイクロキャビンにおじゃまし隊。ただいま、ちょうど『サークⅡ』の開発最高潮。順調な進行具合いで、余裕すらうかがわせてくれた。

まずは応接室で冷たいお茶などいただき、ひと息つけると、さっそく３階にある開発室へと突入したのだが……。じつは最近マイクロキャビンのプレス担当が変わったのである。以前の担当Ｏ氏は母鳥のごとく、しっかと羽根を広げ、スタッフを護っていた。だから開発のピーク時などは開発室出入り禁止だった。ところが新しい担当者谷口嬢はとっても明るく、のんきなお嬢さん。さっと開発室に案内してくださると後はスタッフにバトンタッチ。こうなるとおもしろいことに、以前はシャイでなかなか話してくださらなかったスタッフのみなさんが逆に気を使われるようになった。スムーズに進んだ取材の成果はP.120以降をごらんあれ。


▲今回のマンガの主役はこのシャイな柳島クン



というわけで、以前は「写真を撮られると、魂が取られる！」と逃げ回ったスタッフの記念写真もばっちり。新作『サーク』の発売もきっとばっちり！



アスキー
ふるさとに残してきたなつかしい母にひと言。「僕は元気でやってます。カバンいっぱいの望みと夢と『ウィズⅤ』抱えて帰りたい〜」というのはジムだが、なにを隠そう『ウィザードリィⅤ』はつくってもつくっても品切れになっちまうのだ。持ってる人、大切にしてね。

アーテック
最近よく『ダーク・レイスⅡ』はまだかと、よく聞かれますが、なにを隠そうまだです。などといってる今宵にも店に並ぶように着々と準備を進めていますので、どうぞご安心を。なにせ今回はムフがムフフでムフフフなので、ＰＣ98お持ちの方は買い！　でしょう。

アートディンク
うちの中村は「元気です」と、わけのわからないことをいってます。ところでアートディンクサンクスフェアも終盤。たくさんのご応募ありがとうございました。当選発表はもうしばらくお待ちください。さて今度はＸ68Ｋ版『機甲師団』が出る予定です。お楽しみに！

アリス・ソフト
『ＤＰＳ-ＳＧ-』が発売になりました。すんごくえっちなので、えっちの好きな人はぜひ買ってくださいねぇ。さて、アリス・ソフトの次なる新作ソフトは、構想１年にも及ぶ超大作です（１年間ほったらかしだっただけという話も)。よろしくね！

アルシストソフトウェア
まだまだ暑い日が続きますね。でも、秋の気配をなにげなく感じませんか？　今年も、あっという間に夏が終わってしまって、ひと夏の恋も泡となって消えてしまった。これもまた人生。いろんな生き方があるさ。ま、おもしろおかしく生きていこうぜ！

イマジニア
皆さん、こんにちは。日ごろから『ポピュラス』や『プロミストランド』をかわいがってくれてどうもありがとう。
ところで、９月７日に発売になった『シムシティー』！　もうプレイしてくれたかな？　もしかしたら君は市長の素質十分かも知れない。

ウルフチーム
ひとくせもふたくせもあるウルフのスタッフたち。なかでもその人それぞれの独特の言い回しは星の数ほど。たとえば……。「世間様では…」(某Ａ氏)「ガッコシ！」「５百億兆光年早いよ」(某Ｕ氏)「なんざぁんしょ？」(某Ｇ氏)　いろいろあるもんですね。

エス・ピー・エス
ＳＰＳでは、新社屋がこの10月中旬に完成の予定です。つきましてはソフト開発部ならびに事務所を下記の通り移転いたします。ちょっと早いけど、とりあえず新住所をお知らせいたします。
〒960
福島市太平寺字過吹24-1

エニックス
あの永井豪氏の原作『手天童子』が、この秋ＲＰＧとして発売されます。永井豪氏の原画によるビジュアルシーンがなんと200シーン、イベントも盛りだくさんで、必ずご満足いただけると思います。10月中旬ＰＣ98版で発売予定です。

ガイナックス
「新・燃える編集野郎／第１話」その発言に誰しもが言葉を失った。「GAINAXは今後、３カ月に２本以上のペースでソフトを出し続けるぞ！」これがどんなにムチャなことかは、この業界を見渡せばすぐわかることだろう。だが、当の神田には勝算があったのだ……。

クリスタルソフト
新製品ＭＳＸ２版『クリムゾンⅢ』は、発売後大好評で、オリジナルＰＣ88版を上回る勢いでベストセラーを続けています。これもＭＳＸ２ユーザーの皆さまのおかげ、感謝、感謝。でも、まだ買おうかどうか迷っているキミ。これを買わなきゃＭＳＸが泣いちゃうぜ！

クレスト
いま『TOKYO AFTER FIVE』を急ピッチでつくってます。今回も美少女キャラがとってもとってもGOOD♡　完成が待ちどおしい♡　このゲームには６人も女のコが脱いじゃうのサ♡　どれもこれもみ〜んなGOOD♡　ほんとにGOO〜〜D♡



SOFT EXPRESS

プレゼント

マイクロキャビンからのプレゼントは『サーク』のオリジナルテレホンカード４枚、ディスクケース３点に加えて、バックプリントが効いたＴシャツ２枚。セットにするにははんぱな数だなあ。というわけで、ほしい品物を明記して、下記までさっそくハガキを出せ！



〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
「おじゃまし隊」プレゼント係

呉ソフトウェア工房

呉ソフトのある大宮は７月28日から８月７日まで夏祭りです。なんて長いんだろ。外はピーヒャラ、ピーヒャラうるさい！　車は通れない！　いいかげんにしてほしいのです。で、うるさい中がんばって新作つくってます。うっ、お祭り行きたい。

ゲームアーツ

ゲームアーツのおなじみ人気キャラ「サム」こと原田修くんは芸達者です。芸の中身はゲームの再現。パソコン、ファミコン、ゲーセンなどなどなんでもござれ。効果音、ＢＧＭ付きで、右へ左へと飛び回り、宴会のときには延々みんなを笑わせてくれます。

光　栄

今回は出版物をご紹介します。『ぞっこん！　シミュレーション』は鬼才シブサワ・コウがＳＬＧの世界を全く新しい角度から初心者にもわかりやすく解説した本です。また古今東西のあらゆるゲームをオールカラーで紹介した『ザ・ゲームカタログ'90』が発売中です。

工画堂スタジオ

日ごとに秋めいてきた今日このごろ、年内の商品開発におおわらわだ。うちのデザイナーがパジェロを買うといっていたのもどこかへ消し飛んだようだ。今年も年末にはビッグアイテムを予定している。予定は未定だがとにかく予定している。十分期待して欲しいものだ。

コスモス・コンピューター

新作『レジオナル・パワー』の発売は来月。えっ、知らない？　それでは簡単に説明を。
遙か未来、地球から星々へと散っていった植民者たちの戦争のスペース・ウォー・シミュレーションなんですが……。しまった、もうスペースがない。

コナミ

楽しかった夏休みも終わって、外吹く風がひんやりとしてきた今日このごろ。ＰＣ98ユーザーの諸君。秋の夜長に『クォース』はいかがかな？　もはや定番ソフトと呼んでも過言ではない『クォース』は、ＰＣ98版が９月21日、6800円で発売されるのだ。期待して待て！

コンパイル

初登場のコンパイルです。『ランダーの冒険Ⅲ～闇に魅せられた魔術師～』は、本格的フィールド型ＲＰＧ。ＮＧディスクや抽選で当たる業界初のメイキングビデオありで、９月21日に発売の7800円。『ＤＳ10月号』は『クリムゾンⅢ』も遊べて、９月８日発売！

ザインソフト

X68Kユーザーの皆さま！
X68Kソフト第３弾『レインフォーサー』が、そろそろ発売です。かなりおもしろいゲームにできあがってしまいました。
もうちょぴっと楽しみにして待っててくださいね。

ジー・エー・エム



システムサコム

『闇の血族』、皆さんもうプレイしましたか？　カラーのＣＧアニメーションといい、ＭＩＤＩ（ＣＭ64）対応のＢＧＭといい、こりゃ買わなきゃソンってヤツだぜ、まったく。なに？　買う気ない？　ウーン、いけずぅ。いとしいけれど、ニクイおかた……。

システムソフト

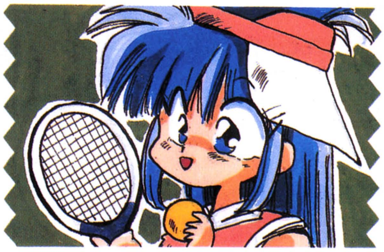
大戦略シリーズ最新作。
ついに登場！
『大戦略Ⅲ'90』

ジャスト

この原稿を読んでくれているユーザーの皆さん、『番外編Ⅲ』がたいへん遅れてしまって、本当にすいませんでした。「遅れたから買わんぞ！」などといわずに、『番外編Ⅲ』をぜひ買ってくださいね。このゲームで５回以上は絶対ぬけちゃうぞ！

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New Soft最前線



新作、移植ソフトの発売情報の先取り情報コーナーだよー。なお、情報は8月20日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!! また、価格はとくに記載のないかぎり消費税は含まれてないからねっ。

新作ソフト

- AVG **黄金の羅針盤** PC9801V・9800円 リバーヒルソフト 10月5日
- SLG **億万長者2** PC9801V・9800円 コスモス・コンピューター 10月10日
- SLG **川中島異聞録** PC9801・価格未定 呉ソフトウェア工房 発売日未定
- SLG **カンプグルッペ** PC9801・価格未定 ビクター音楽産業 発売日未定
- SLG **銀河英雄伝説Ⅱ** PC9801・9800円 ボーステック 10月5日
- ACT **幻獣鬼** X68000・7800円 T&Eソフト 9月14日
- RPG **XaKⅡ** PC8801SR・8800円 マイクロキャビン 9月21日
- RPG **手天童子** PC9801・価格未定 エニックス 10月中旬
- ACT **ジェミニウィング** X68000・8800円 システムサコム 10月予定
- SLG **聖戦士ダンバイン** MSX2・8800円 ファミリーソフト 11月8日
- RPG **ダーク・レイスⅡ -ダブル・パープル-** PC9801V・9800円 アーテック 9月予定
- SLG **大戦略Ⅲ'90** PC9801・9800円 システムソフト 今秋予定
- ETC **ディスクステーション10月号** MSX 2(+)・1940円 コンパイル 9月8日
- ETC **ディスクステーション98 創刊準備号** PC9801・2900円 コンパイル 10月予定
- SLG **DUEL川中島** PC8801SR・3800円〔税込〕 ブラザー工業タケル事務局 9月8日
- AVG **TOKYO AFTER FIVE** PC98, PC88, MSX2, X68・価格未定 クレスト 9月上旬
- ACT **トップをねらえ!** X68000・価格未定 ガイナックス 来年1月予定
- ACT **ネメシス'90** X68000・価格未定 エス・ピー・エス 発売日未定
- RPG **バーズテイル** PC9801, PC88VA・各9800円 ポニーキャニオン 9月21日
- RPG **ヒルズファー** PC9801・8800円 ポニーキャニオン 11月21日
- SLG **ファースト・クィーンⅡ** PC9801・価格未定 呉ソフトウェア工房 発売日未定
- RPG **ファーラの時結界** PC8801SR・8800円 ハート電子産業 10月上旬
- RPG **ファンタジーⅣ** PC9801・9800円 スタークラフト 9月14日

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

シンキングラビット

やっほー。残暑が厳しいかなーって感じの今日このごろ、皆さんはいかがお過ごしでしょうか。こちらは『倉庫番パーフェクト』が出そろって、ちょっとひと息ってゆー感じです。おっと、そうそう、『倉庫番リベンジ』でのユーザー逆襲面を募集中なのであります。

スキャップトラスト

アー暑い、暑い。今年の夏は、近年まれにみる暑さダネー。セミもミーン、ミーンと鳴いてます。こんな日には、冷たーい麦茶と、冷たーいかき氷と、冷たーいすいかを食べて、冷たーいプールで遊びましょ! と思いつき実行をした私のおなかもミーンと鳴いてる!

スタークラフト

今年の夏休みはドライブに、映画に海に、山に行きたい。でも、これを書いているいまは、まだ予定がな〜んにも、決まっていない。今年の夏休みは、きっとテストランで終わるか……。休みがとれないよ〜。

ソフトスタジオWING

現在PC88版CD-ROM対応『ミラーズ』の仕上げに全力でがんばっています。よく『ミラーズ』は、探偵もののゲームとかんちがいされますが、当社の他のゲーム同様ホラー性を全面に出し、さらにCDの音楽と豊富なCGで心理的に迫る効果をプラスしたゲームです。

T&Eソフト

『遙かなるオーガスタ』発売1周年を記念して、ハードディスク版をつくりました。このソフトは登録ユーザーの方に限ってのご提供となりますので、ユーザー登録のまだお済みでない方は、至急メンバーズクラブ登録書を当社宛にご返送ください。

データウエスト

ブロンウィン頂上計画その1。さあ第4のユニットシリーズについにDAPS搭載だぁ。総動画数は『AYA』の倍以上。2500枚だぁ。今度は当然フルDAPSなので、しゃべるは動くは、もうたいへん。つくるほうもたいへん。しかし、ブロンウィンが動くのだぁっ!

デービーソフト

『フラッピーPLUS』に続くゲームPLUSシリーズ第2弾は『麻雀PLUS』。ハードディスク組み込み機能、当然のマウス対応、細かな環境設定などなど、使いやすさはバツグン! なりは小粒でも実力は本格派。この号が出ているころは店頭にならんでいるはず。

NCS

さてと、メディアはミックスしてしまったしなあ。莫大な容量も生かしてしまったしなあ。ビジュアルもサウンドもリアルにしてしまったしなあ。あとは、頭を使うだけなんだろうなあ。はげましのお便りでもっとはげまされたい私をどうか許して。また書きます。

日本ファルコム

夏休みもついに終わったけど、心機一転がんばりましょう。9月5日に、パーフェクトコレクションイースⅡと楽譜集イースⅠ・Ⅱが発売されました。もうみんな買ってくれたよね。そして24日には待望のイースのビデオ第3巻『トバの書』が発売! お楽しみに!

パック・イン・ビデオ

暑い夏が終わり、僕の好きな秋がくる。みなさんお元気ですか? 夏のイベントが続き、少しバテ気味の毎日です。『実戦ビリヤード』、『バトル チェス』おもしろかったでしょ? さてこの後の作品についてそろそろ発表しなければと思うのですが、もう少し待ってて。

ハート電子産業

コンフォータブル・シミュレーション『ぷりんぐ・あっぷ』PC98版が9月7日に発売された。これは人口知能感覚の育てるシミュレーション。ミュージック、ダンス、そしてえっちだってある。このソフトを買ったが最後、ソフトの中の彼女に毎日会いたくなるハズ!

ハミングバードソフト

みなしゃん、『ロードス島戦記』も『福神漬』も『ラプラスの魔』も、み〜んな98ノートでちゃんと動くということは知っていますね。『ロードス島戦記』なら、初めにシナリオディスクをRAMドライブにコピーしておけばいいんだよ。さあ、やってみよう。

SPT **プロ野球 ワールドスタジアム**
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

SLG **マインカンプ**
PC9801・価格未定
ジー・エー・エム　発売日未定

AVG **Misty vol.5**
PC98, PC88, MSX2, X1t, X68, TOWNS, FM77・各5000円
データウエスト　9月21日

AVG **MIRRORS -夢の血族-**
PC88SR（要CD-ROM）・9800円
ソフトスタジオWING　9月末

AVG **MERRYGOROUND 第4のユニットシリーズ**
FM TOWNS・8800円
データウエスト　12月上旬

SPT **やじうまペナントレース2**
PC9801, PC8801SR・価格未定
ビクター音楽産業　発売日未定

AVG **闇の血族（下巻）**
X68000・8800円
システムサコム　10月予定

RPG **ランダーの冒険Ⅲ**
MSX2（＋）・7800円
コンパイル　9月21日

ACT **REINFORCER**
X68000・8800円
ザインソフト　9月上旬

SLG **レジオナル・パワー**
PC9801V・9800円
コスモス・コンピューター　10月5日

移植ソフト

PC98

●クォース（PC9801V・6800円）
コナミ　9月21日

●ナビチューン ドラゴン航海記（PC9801・価格未定）
工画堂スタジオ　発売日未定

●バルバトゥスの魔女（PC9801V・価格未定）
アーテック　発売日未定

●無敵刑事 大打撃（PC9801・2800円）
ファミリーソフト　9月予定

●野球道Ⅱ（PC9801V・8800円（税込））
ブラザー工業タケル事務局　9月下旬

●竜 ～哭きの竜より～（PC9801N・8800円）
ウルフチーム　9月上旬

PC88

●DPS -SG-（PC88VA・6800円）
アリス・ソフト　9月15日

●プール・オブ・レイディアンス（PC8801SR・9800円）
ポニーキャニオン　9月21日

MSX

●大航海時代（MSX2・9800～11800円）
光　栄　9月予定

●ティル・ナ・ノーグ 禁断の塔（MSX2・8800円）
システムソフト　発売日未定

●トップをねらえ！・電脳学園Ⅲ（MSX2（＋）・8800円）
ガイナックス　11月9日

●ハイウェイ バスター!!・電脳学園Ⅱ（MSX2（＋）・8800円）
ガイナックス　9月8日

X1, X68000

●アルガーナ（X68000・6800円（税込））
ブラザー工業タケル事務局　9月下旬

●おビョーキ倶楽部（X68000・価格未定）
PSK　発売日未定

●機甲師団（X68000・9500円）
アートディンク　9月28日

●シュヴァルツシルト（X68000・12800円）
工画堂スタジオ　発売日未定

●遙かなるオーガスタ（X68000・価格未定）
T&Eソフト　発売日未定

●リングマスターⅡ（X68000・8800円）
ホビージャパン　12月中旬

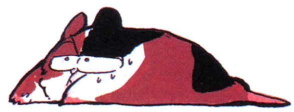
●プール・オブ・レイディアンス（X1t・9800円）
ポニーキャニオン　12月21日

●ランペルール（X1t・9800円）
光　栄　9月14日

FM

●DPS -SG-（FM TOWNS・6800円）
アリス・ソフト　9月15日

●闇の血族（上巻）（FM TOWNS・価格未定）
システムサコム　発売日未定



PSK

異常気象が続くと、えっちソフトの売り上げが伸びるという。これには確たる根拠があるわけではないが、我々のあいだではこれが半ば常識となっている。私事で恐縮だが、私もこの夏はえっちソフトをたくさん買いこんでしまった。冬の到来は早いかもしれない。

ビクター音楽産業

今回は野球のお話です。9月になって大詰めを迎えたペナントレース、大の阪神ファンにとっては、またまたつらかったこの1年。そこで喜んでいる人もくやしがってる人も、今度の『やじうまペナントレース2』で再度チャレンジしてほしい。ヨロシク。

ビー・ピー・エス

夏休みは音もなく去っていった。去った休みは来年まで帰ってこない。時のたつのは早いですね。早いといえば『テトリス』が出てからもう2年近くたつんですね。早いなあ。……新作ですか？　そこを突かれるととてもイタい。ああ来月までに言い訳を考えなくては。

ファミリーソフト

大打は、疲れた……。血ィ吐いて胃に大穴あけちまったヤツもいる。バグが出れば狂ったように笑う。なにがなんだか分かんなくなってしまいながらつくった『大打撃』。いまはもう思い出さ。でも次はガンダムだあ、本当に狂ってしまう。「またガンダム～、もうあきあき」

ブラザー工業タケル事務局

じゃじゃーん！　現在、快調に制作進行中の『野球道Ⅱ』ＰＣ98版が、いよいよ今月下旬に出る！　予定であります。今度はマウス対応で、グラフィックも400ラインでとってもきれいで、ディスクアクセスも速い！　楽しみにしててちょーだい！

ブレイン・グレイ

こんちっ！
ブレイン・グレイです。
毎日、暑いよねー。
だって夏だも～～～～～～ん。
もう夏は終わりだよ。
そかそか。
早く新作を出さなきゃあ。
そそ。

ボーステック

いよいよ『銀英伝Ⅱ』の発売まであと1カ月となりました。パッケージイラストには、小説と同じ加藤直之氏。マニュアルは操作マニュアルのほかにオールカラーの小冊子。ポスターとフロッピーシールなどがパッケージに入って、なかなか豪華です。

ポニーキャニオン

夏休みも終わり、いよいよ本格的にゲームをプレイする季節に!?　9月21日には『バーズテイル』が発売です。歌で敵を倒す快感をぜひ味わってください。『ウルティマⅤ』ＰＣ88ＶＡ版で一部の機種に動作不良を起こし、新バージョンと交換中です。ゴメンナサイね。

ホビージャパン

『Windows 3.0』を使ってみたくて『SoftPC』というエミュレーションソフトを買ってみました。ＥＭＳ4メガ＋仮想記憶8メガという悪魔のようなシステムになって、どんなＰＣのソフトがわが家のマックで動くのか楽しみです。

マイクロキャビン

フッフッフッ……ついに世紀末を彩るＲＰＧの大傑作『ＸａＫⅡ』がいよいよ発売……のはずだ。お待たせしました本当に。私たちもどんなにこの日を心待ちにしたことか。ああ、ウズウズ。早くみんなに遊んでほしい。もう、最高に美しくって、気持ちいいんだから！

マイクロネット

本土の南側ではそろそろ台風のやってくるころでありましょうか？　ここ北海道ではまだまだ残暑の日日が続いており、まだまだ薄着の女のコを通勤時に拝むことができて、私は幸せです。
担当は、20とン年間女性にまったく縁のない明大昭平でした。

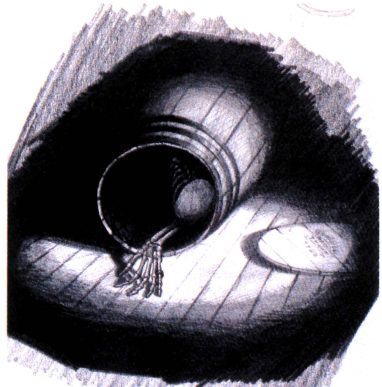
リバーヒルソフト

Ｊ．Ｂ．クラブのメンバーだけしか知らない情報。〝あの「Ｊ．Ｂ．プレス」が新しくなった〟。「リバーヒルユーザー通信」となって、月に1回発行、新作情報、制作秘話やスタッフの内輪話をタイムリーにお届けします。お問い合わせは、092-771-0328まで。



1920 SERIES

藤堂龍之介探偵日記 黄金の羅針盤 翔洋丸桑港航路殺人事件



洋上の船という閉ざされた空間での連続殺人事件。そこにあるのは、さまざまな人生のドラマ、そして複雑に絡みあう人間模様だ。もつれた糸をほぐすように名探偵、藤堂龍之介は捜査を開始する。

洋上のミステリー、犯人はいったいだれだ！

SOFT EXPRESS
黄金の羅針盤
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9800円〔税別〕
リバーヒルソフト ☎092-771-3217

大正のノスタルジックなムード漂う1920年代。そんな時代を背景にしたシリーズ物の第２弾は、豪華客船内での連続殺人事件。この奇怪な事件に挑むのは、おなじみ若き私立探偵の藤堂龍之介だ。

事件の始まりは、客船〝翔洋丸〟がサンフランシスコを出航して２日目。デッキに積んであった木樽(たる)から、白骨死体が発見されたのだ。目撃者から話を聞いた藤堂龍之介は、持ち前の探求心から、その事件について独自に調査を始める。そして死体の人物が、この船の乗客となんらかのつながりがあることを、つきとめたのだ。やがて、船上での捜査を続ける龍之介の周囲を新たな殺意の気配が漂い始め、遂に第２の犠牲者が発生する。それを皮切りに、つぎつぎと起こる殺人事件。ますます深まる謎。乗客たちと、彼らを乗せた翔洋丸の旅はいつ終焉を迎えるのか？

物語や雰囲気だけでも、十分に楽しめそうなこのゲーム、システムのほうも新機軸がいっぱいだ。複数の人物と同時に会話できたり、船内を歩いてる時に偶然人に出くわしたりと、捜査がリアルタイムに進められるようになった。なんとも発売日が待ちどおしいね。

ワンポイントチェック
アール・ヌーボー調の美しいグラフィックは必見。室内装飾まで細部にわたり、凝りに凝っている！

綿密に描かれた登場人物のグラフィック

物語を彩る登場人物たち。それだけに、グラフィックは1920年代を生きるひとびとの感触がそのまま伝わるように、詳しい人物設定に基づいてつくられている。メインキャラは、船の乗客と乗務員を合わせて28人（龍之介と被害者含む）。ハリウッド帰りの女優や、宗教の教祖など、職業もさまざまだぞ。

全身図



登場人物顔正面

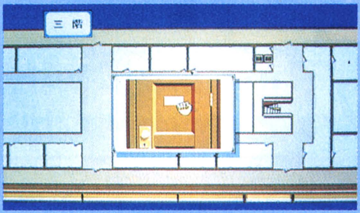


実際のゲーム画面を紹介しよう。広い船内を隅々まで歩け！

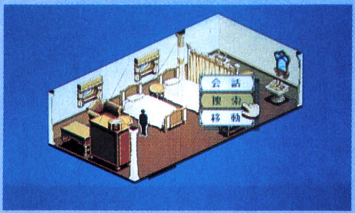
SOFT EXPRESS

全91室を自由自在に移動して、入念に捜査しよう！

船内では、廊下を歩いて部屋から部屋に移動していく方式になっている。全91室は客室だけでなく、レストランやカジノ、図書室や理髪室など、洋上の都市さながらだ。これらを行ったり来たりして、捜査を進めよう。マメな聞きこみで人から情報を仕入れたり、各部屋を捜索して証拠品を押収したりと、やることはいっぱいあるぞ!!

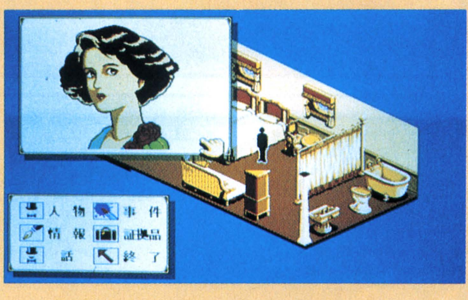


▲これはゲーム中の移動画面。移動したい部屋まで、廊下をテクテク歩いていこう。途中で人に話しかけられることもあるぞ



▲会話を選択すると、その部屋の人物が登場し、捜索を選んだら、その場所をさらに細かく指定する。他の部屋に行きたい時は、移動を選ぼう

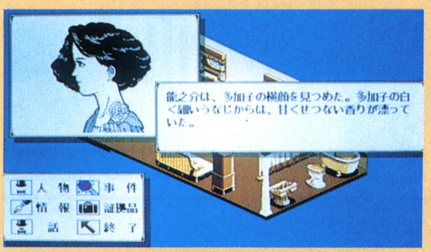
人と会話して情報を集めよう！



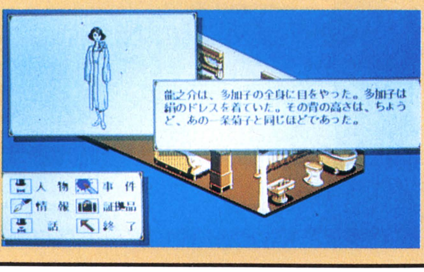
◀会話を選ぶと、その部屋にいる人物が顔を出してくれる。つぎは何を聞きたいか、コマンドの選択だ



◀話の内容について、さらに詳しく選択しよう。怪しい人物には、なんども同じ質問をしてみることも重要だぞ

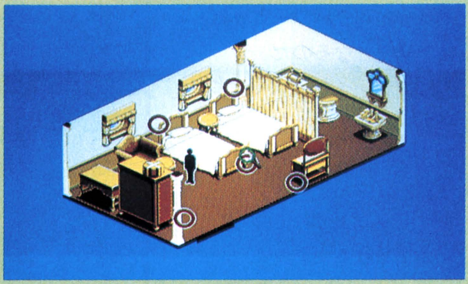


◀人物のコマンドを選択すると、その人物を観察したようすが、細かく描写される。キミの鋭い洞察力がポイントだ！

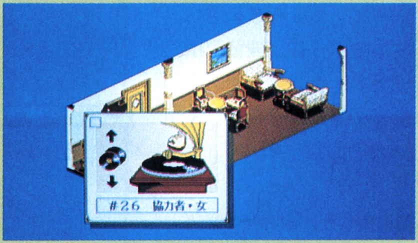


◀人物のルックスも総チェック。背の高さや体格、髪型、服装なども何か事件の手がかりになるかもしれないからね

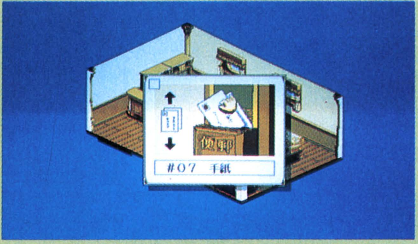
あらゆる部屋を捜索しまくれ！



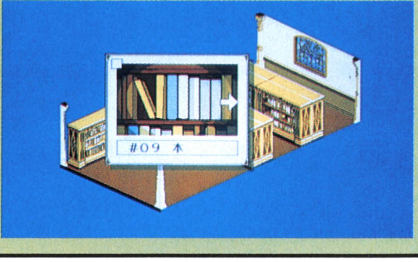
◀客室にはもちろん、登場人物たちが寝泊まりしている。いろんな場所をていねいに調べあげよう



◀ロンジ(ラウンジ)では好きなレコードが存分に聞ける。捜査に行きづまったらここで一服。時には頭を休めることも必要だ

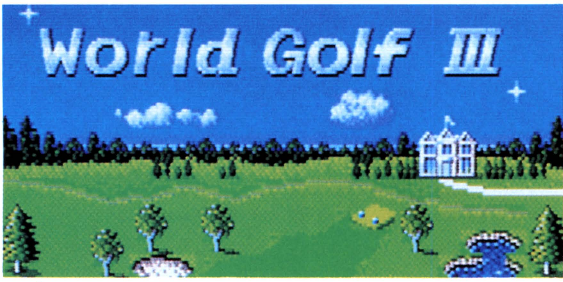


◀ここは、外への窓口である郵便室。ポストへ入っている手紙はすかさずチェック。重要な証拠品になるかもしれないよ



◀図書室も、だれでも自由に出入りできる公共の部屋だ。目にとまった本があれば、もちろん念入りに調査しよう

※画面写真はすべて開発中のものです





緻密(ちみつ)なデータに基づいたスポーツSLG『ワールドゴルフIII』が、エニックスから堂々登場。前作「II」に引き続き、またまたゴルフファンの熱い視線を一身に浴びそうだぜ！

プレイヤーがレベルアップする新感覚SLG！

SOFT EXPRESS

ワールドゴルフIII

PC8801SRシリーズ 5D 8800円［予価］
エニックス ☎03-5272-2374

ゴルフファンの皆様、お待ちかね、『ワールドゴルフ』の新作が、前作よりひと回りパワーアップして、いよいよ発売となるのだ。

この『III』では、プレイしていくごとに経験値が増え、プレイヤーがレベルアップしていくという、画期的なシステムが加えられた。さらにデータもより詳しくなって、ますますリアルなプレイが楽しめるようになったぞ。

プレイヤーはまず、プレイの形式を選択する。トレーニングモードを選べば、好きなホールでみっちり練習が積めるし、30人でのトーナメントか、ふたりプレイの試合を選んだ場合は、1コース18ホールを順に回っていく。

コースはアマチュア、ジャパンオープン、USAオープン、ワールドツアーの4つ。レベルが上がると次のコースへ進めるってわけ。当然、難易度も高くなっていくけど、1ホールごとにセーブできるので安心してプレイしよう。さて、この秋キミは、タイトルを総ナメできるかな？

ゲーム画面は、見やすい上からのアングル！



▲ショットは、風向きなど緻密に計算されていて、かなり本物に近い感触が味わえる



▲ナイスオン！　上からのアングルでグリーンの感じもリアル

次のコースへ突入だ！

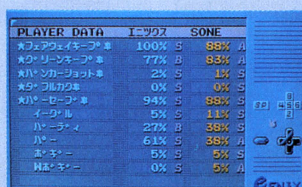




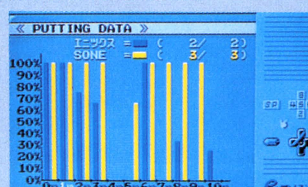
このゲームは、プレイしていくうちにどんどん経験値が増えて、プレイヤーがレベルアップしていくという仕組みになっている。バーディーなんかをいっぱい取ると、レベルアップも早いぞ。レベルが上がれば、次のコースへコマを進めることができる

詳細なデータが気分を高める

プレイデータはとにかく細かい。これらをマメにチェックし、次の試合では、自分のウィークポイントを補うように心がけよう。

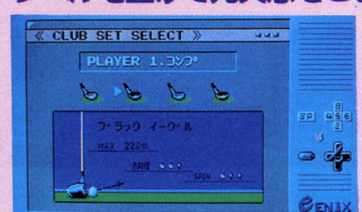


◀データはS、A、B、C、Dの5段階で評価される



◀長さによるパットの確率もグラフで表示。一目瞭然

レベルを上げて充実感をさらにアップ！　目標は全コース制覇だ！



▲クラブは、やっぱりいい物を使いたいけど、大会に勝たねば良いクラブはもらえないのだ



▲優勝するとトロフィーがもらえて、満足感に浸れるぞ。うーん、ゴージャスな気分だぜ！



▲18ホールを回ったらすかさずチェック！　これでキミの技術も一段とグレードアップ！





最近、巷(ちまた)では海外ゲームの超大作がめじろ押しって感じだよね。昨今のブームで、日本のゲームマニアの間にもすっかり浸透したんじゃないかな。そんなブームに拍車をかけるように、またまた、すご～いゲームの登場なのだ。

アメリカ産RPGのきわめつけ！

ザ バーズテイル

PC9801シリーズ 5D / PC88VA 3.5D　9,800円〔税別〕
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

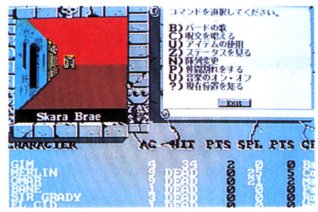
このゲーム、アメリカじゃ、あの『ウイザードリィ』『ウルティマ』と、肩を並べる名作中の名作。米国3大RPGのひとつだ。今回紹介するのは、シリーズ第1作で、スカラブレーという街の物語。

悪の魔法使い、マンガーに支配されている街、それがスカラブレーである。プレイヤーは、この世界のどこかにいるマンガーを捜し出し、街の平和を取り戻さなければならない！

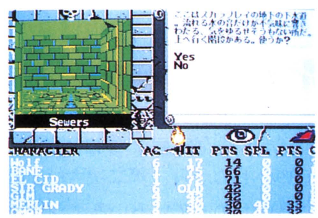
画面はウィザードリィタイプの3D。この世界には、ちゃんと時間が存在していて、朝、昼、夕方、夜があるんだ。むろん、夜はモンスターとの遭遇率も高くなる。同じ場所に、じっとしていても、時間は経過していくぞ。

多彩なキャラも魅力のひとつ。歌を歌うことで、いろいろな効果をもたらすバード、一撃必殺のハンターなどさまざま。パーティは6人制だけど、じつは7人目の仲間がいる。なんと、モンスターが仲間になることもあるんだ。ときには思いがけない出来事も……。それはキミ自身の目で確かめてくれ。

これがコマンド画面だ！



◀朝昼夜と刻々と移り変わっていく時間がリアルだ



◀使用中の呪文が画面右にグラフィックで表示

みるからに悪いやつら！



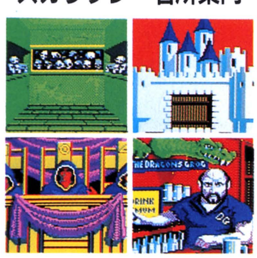
こんなモンスターたちが、戦闘中アニメーションするのだ。動きが、とってもリアルでこわい！　呪文を使ってくるモンスターには、要注意だ



▲戦闘はコマンド選択方式で行われる。仲間を攻撃するパーティアタックというコマンドも用意されているが……

VS

スカラブレー名所案内



パーティがお世話になる数々の店。そしてダンジョン。どこに何があるか、ちゃんとマッピングしよう

キミならだれを仲間にする？



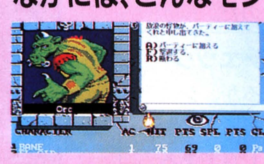
バードを取り囲むキャラクターの面々。最初のうちはウイザードやソーサラーといった職業には、つくことができない。なかでもアークメイジになるのは難かしいぞ

"バード"とは吟遊詩人のこと



これがバード。歌うことにより、パーティにさまざまな恩恵をもたらしてくれる

なかには、こんなモンスターも



モンスターもときには味方となる。さらに、優秀な魔法使いともなると、大悪魔ですら召還して下僕とすることもできるのだ

ヒトラー！

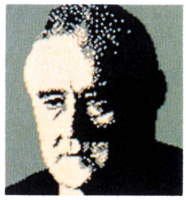


チャーチル！





ルーズベルト！



スターリン！



戦争、それもじつは政治の一部。世界のなかで優位に立つため、あるいは経済力を上げるため、またある時は国民の目を外へ向けるために、戦争は始められる。ゆえに戦争も政治しだいで展開が変わるもののはず。

この『D』はコンピュータゲームとして初めて第二次大戦に政治を本格的に取り入れたSLG。広大な欧州を舞台に、戦局をいかに優位に導くかが勝負の鍵だ！

第二次大戦を舞台に現代史のＩＦに挑戦！

SOFT EXPRESS

D〜欧州蜃気楼〜

PC9801IVMシリーズ {5D / 3.5D} 12800円［税別］

ウルフチーム ☎03-5273-4795

最初はシナリオ選択から始まる。「D・DAY」「ポーランド侵攻」など重要な戦局を集中的にプレイする短いものから、「第二次大戦」のように長いものまでいろいろ。シナリオにもよるが、４人まで参加可能のマルチプレイもできるんだ。

フェイズは4つ。ルーズベルト大統領の３選など世界の動きがわかる世界情勢フェイズ、他国との友好度を高める他国援助など、政治で戦争を有利に導く政治計画フェイズ、戦闘を行う軍事行軍フェイズ、武器の生産や人事任命をおこなう軍備生産フェイズの繰り返しでゲームは進められていく。ひとつひとつの戦闘での勝利だけを考えていては勝つことはできない。

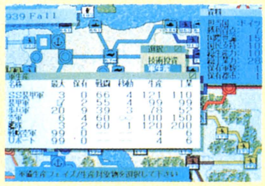
このゲームは勝利ポイント制になっている。たとえば無条件降伏したドイツが少しでも有利な条件で戦争を終わらせればこれはひとつの勝ちである。もし、ドイツが有利な戦況のうちに停戦交渉をしていたら……という歴史のＩＦ（もしも）を楽しむゲームなのだ。

ワンポイントチェック

一見複雑そうに見えるが、システムがシンプルで、むしろ初心者にもとっつきやすいＳＬＧである。

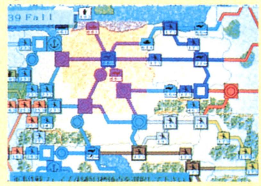
SLGの基本要素！

生産



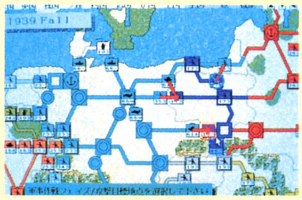
◀軍事生産のほか技術投資や人事任命も可能

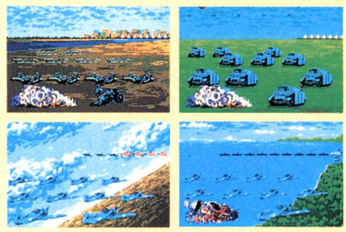
移動



◀部隊を選べば移動可能範囲が表示される

戦闘



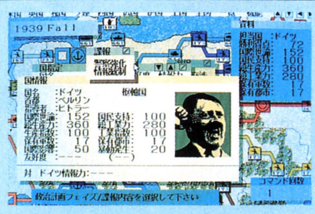


▲各部隊は国別に色分けされていて一目瞭然。全部隊の攻撃目標を選び終えると、各戦いごとに戦闘は自動処理されていく。山岳での戦い、空中戦、海戦など、それぞれ背景が異なる戦闘シーンはなかなかの迫力だ！

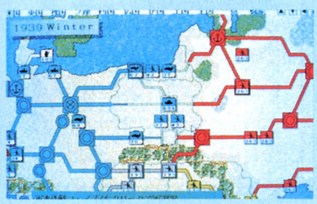
『D』オリジナル要素



▲世界情勢フェイズは、戦局に大きな影響を与える事件がつぎつぎと知らされる



▲政治計画をいかにうまく運ぶかが、このゲームに勝利するための重要ポイント



▲色分けされた線は補給線を表すパイプライン。ラインの奪取も駆引きのひとつ



▲歴史年表。自国の動きかたによって、歴史が変わっていくのを見ることが可能

グランプリサーカス



中嶋悟、鈴木亜久里のふたりが日本人ドライバーとして参戦しているF１レースは赤丸人気急上昇中だ。君もF１の雰囲気にドップリと浸ろう！

時速300kmの世界を体感しよう!

グランプリサーカス

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 価格未定

ウエストサイド ☎06-436-2728

1990年F１グランプリもいよいよ終盤を迎え、10月21日の鈴鹿が待ち遠しい。『グランプリサーカス』はそんなF１レースを疑似体験できるレーシングゲームだ。

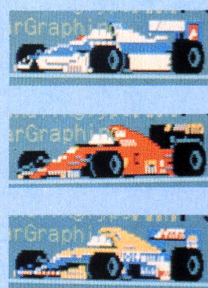
レースを始めるにあたっては、まず、予選３周と本戦10周を行うレースと、タイムアタックのどちらかを選択する。つぎは、マシンのセッティングだ。エンジン、ミッション、ハンドリング、デザインを必要に応じて選ぶ。とくに、デザインは実際にF１を戦っているマシンと同じだから、自分の好きなチームのデザインの車を操作できるわけだ。そして、最後に天候とゲームのレベルを決めたら、いよいよレース開始だ。

『グランプリサーカス』の特徴のひとつは車をマウスやアナログジョイスティックなどで運転する点だ。もちろん、キーボードでの操作もできるが、ハンドルはアナログ操作だから、同じアナログ機器での運転がおもしろい。

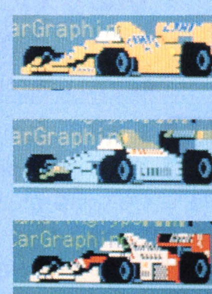
そして、もうひとつの特徴が２台の98を接続して、同じコース上で２人がレースできることだ。パソコン通信用のモデムも使用可能なのだ。

F１レーサーは世界中の大統領の数よりも少ないけど、このゲームでキミもF１を体験できるぞ！

マシンのデザインが選べるのだ！









10種類のなかからキミの好きなデザインのマシンを選べる。用意されているのは、ひと目でそれとわかる有名なチームのマシンばかりだから気分は最高

ワンポイントチェック

マウスでの操作や対戦モードが楽しい。もう少しグラフィックが奇麗だとより臨場感がでるのだが。

栄光のチェッカーフラッグがキミを待っているぞ！



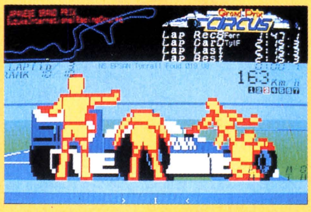
◀予選はコースを3周したタイムで競われる



◀10周する間、緊張感を持続させるのは難しい



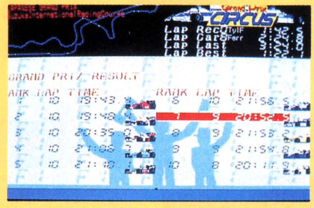
◀雨が降っている時の急なハンドル操作は禁物



◀ピットインして、レインタイヤに交換だ



◀チェッカーを受けるのは気分がいいものだ



◀エントリーしたマシンの結果も発表されるぞ



たとえ頭は悪くとも、男の武器は愛とノリ! キミの心を明る〜くしてくれるギャグとH満載のRPG『ごくらく天国』が、いよいよ98版に移植されたぞ！ グラフィックもグンとよくなった、超期待作だ！

98ユーザー諸君、いますぐ愛とHの旅に出よ！

ごくらく天国
おめみえ之巻

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 7800円〔税別〕

真実プロ ☎0798-51-1365

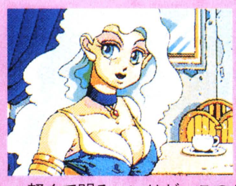
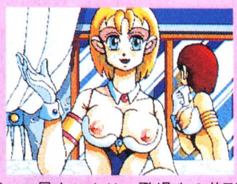
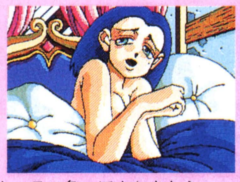
昨年８月にこのコーナーで紹介した、ちょっとHで明るいRPG『ごくらく天国』が、いよいよ9801シリーズで登場だぞっ。ＨＰやＭＰのかわりに、「愛」や「明るさ」「ノリ」といった根っから脳天気なステイタスで敵に立ち向かう、楽しい設定。ストーリーもキャラクターもおもいっきりノリがよくって、笑いながらハマっちゃう愉快痛快ゲームなのだ。

しかも今回の98版は、グラフィックもより美しく色っぽく、内容的にもいちだんと充実。こりゃもう今月のイチ押しゲームですたい。ウキャ、楽しみ！

ワンポイントチェック

敵キャラもイベントも爆笑モノ。ますます磨きのかかったおもしろセンスに、大満足の98版なのだ。

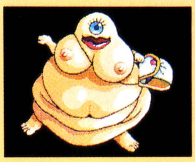
キテます、美形キャラ!

軽くて明る〜いHが、このゲーム最大のウリ。登場する美形キャラの色っぽさときたら、も一目移りしちゃうぜベイビー。彼女たちに会えただけでも、トクした気分になれそう。

敵もオチャメ!

ヨンヨン



中間かんりしょく



ニンフの女王



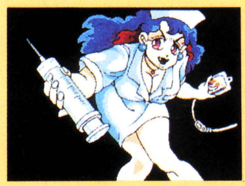
発光の美少女



リョートー使い



強行採血



出会いがしらにブハッと笑える敵キャラたち。絵といい、名前といい、このギャグセンスはタダモノじゃないぞ。「ノリ」パワーでノセてやっつけろ！

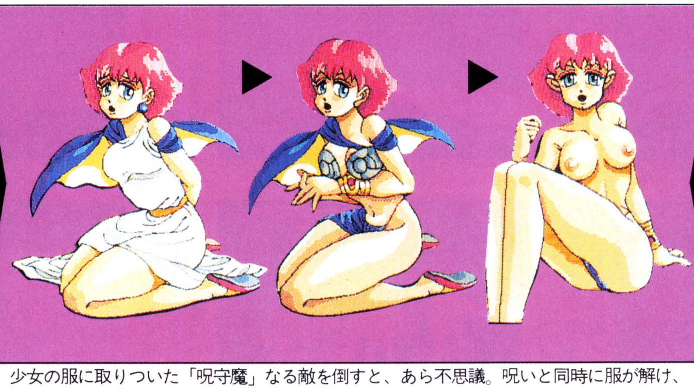
魔物を倒せば、美少女が脱ぐ……まさに極楽じゃ!

呪守魔ライト



呪守魔ロータール





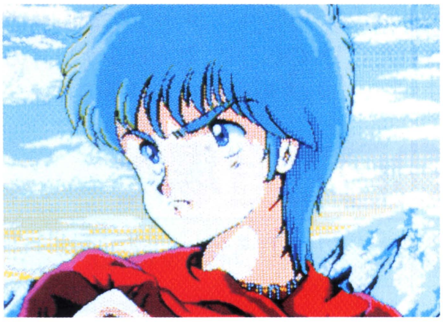
呪守魔マイルド



呪守魔エクストラ

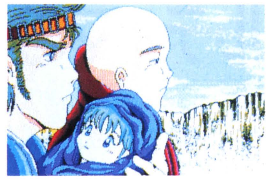


少女の服に取りついた「呪守魔」なる敵を倒すと、あら不思議。呪いと同時に服が解け、美少女たちまちセミヌード。しかも敵もなかなかセクシーだったりして、ゴキゲンさっ



ザークレジェンド
──スペシャル──

作曲家の中村泰士がBGMを担当したアクションRPG、それが『ザークレジェンド スペシャル』だ。



◀オープニングデモ。ビジュアルもきれいだ

大魔王ザークとの果てしない戦いが今始まるのだ！

ザークレジェンド スペシャル
PC9801シリーズ 5D/3.5D 8200円〔予価〕
マキシマ ☎06-561-2215

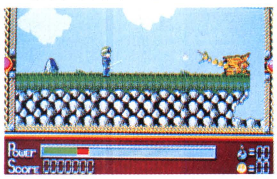
大国オルグの王ロイは世継ぎの問題で苦しんでいた。ジョルジュ王妃との間には男子が生まれなかったのだ。民はジョルジュ王妃が呪われていると噂し、王妃は未踏の地「聖なる湖」へ流刑となった。

国王は新たな妃アンを迎えアンドレア王子が誕生した。そんな時、大魔王ザークが復活した。アンドレアは「聖なる湖」に逃れ、16年が過ぎた。

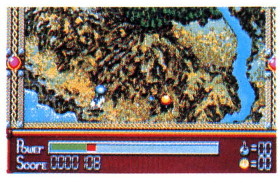
年老いたジョルジュは死のまぎわに、アンドレアの出生の秘密を告げた。そして、彼の母や姉たちがザークに囚われていることも……。

このように凝ったストーリーがこのゲームの特徴だ。アンドレアの行く手にはさまざまなモンスターが待ち受けている。主人公は最初剣しか使えないが、途中現れる不思議な壺で変身するとさまざまな攻撃が可能になるのだ。

中村泰士のＢＧＭと1200を越える画面が壮大なドラマを生みだす。12月にはテーマ曲ＣＤも発売される予定だ。



▲道行くアンドレアを約80種類のモンスターが襲ってくる



▲ステージクリア後のワールド間の移動はこのマップ上で行う



▲この壺を使うと変身できる。姿を変えるとアイテムや装備が変わる





昭和63年にMSX２用のアドベンチャーゲームとして登場した『刑事大打撃』が88と98を対応機種にして帰って来た。前作のサブタイトルは「社長令嬢誘拐事件」だったが、今回は「史上最大の犯罪」とスケールアップしている。

その上、パッケージには、特別付録として懐かしいあのシーモンキーがついているのだ！

発砲件数全国1位連続8年記録保持者の実力を見よ！

無敵刑事　大打撃 ─史上最大の犯罪─
PC9801シリーズ / PC8801シリーズSR 5D/3.5D 7800円〔税別〕
ファミリーソフト ☎03-924-5453

あの破天荒刑事(デカ)のハチャメチャアドベンチャーゲームがパワーアップして帰ってきた。

大打撃巡査部長と堂賀理沙巡査長の所属する文京区港町署捜査一課は、暴力団「大成会」がヘロインの取り引きをするという情報を入手し、「大成会」せん滅を計画していた。

そして、取り引きが行われる港で、現場を押さえてみると……取り引きされていたのは、ヘロインではなく、なんとプルトニウムだった！

捜査は移動、調査、会話、大打撃、取るの５つのアイコンを選んで進めていく。この中で、オモシロイのは大打撃コマンドだ。何をするかわからない大打撃のムチャクチャな性格に任せたコマンドだが、ゲームが行きづまった時に使うと意外と効果があるかも…。

前作よりもスチャラカ色を強めながらも、一本筋の通ったシリアスなストーリーが展開される。大打撃と理沙のキャラクターと会話がウリのアドベンチャーゲームだ。



▲捜査は犯行現場から行うのが基本 女子高生に聞き込みだ



▲バトルシーン。RPGの戦闘のように、コマンド選択形式で闘う



▲移動で使うのはもちろんパトカーだ。行き先は、画面の中から選ぶ

ウルティマ・トリロジー

RPGの金字塔『ウルティマ』が、TOWNSに移植された。1枚のCDに、なんとシナリオの『Ⅰ』、『Ⅱ』、『Ⅲ』が収録されているのだ。

ウルティマのⅠ、Ⅱ、Ⅲが1枚のCDで登場だ

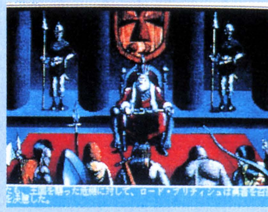
ウルティマ・トリロジー Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ
FM-TOWNS CD 12800円〔税別〕
富士通 ☎03-5690-0032

TOWNS版『ウルティマ・トリロジー』のストーリーは、いままでのものと同じ。『Ⅰ』では魔導士モンデインを倒し、『Ⅱ』では魔女ミナクスを倒し、『Ⅲ』では邪悪の源エクソダスを封じ込めるというそれぞれの目的に向かってゲームを進めていく。

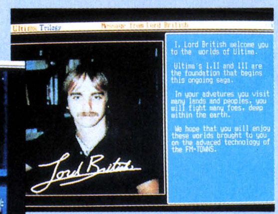
注目したいのは、TOWNS版ならではのグラフィック。ウルティマ初のオープニングシーンがあり、各ゲームにそれぞれ美しいイントロビジュアルシーンがあるのだ。また、もうひとつうれしいおまけがある。ウルティマシリーズの作者、ロード・ブリティッシュ氏の声付きメッセージが、表示されるのだ！　彼の顔を見たことがある人は多いけど、英語で喋る声はあまり聴いたことはないでしょ？

これは、ウルティマファンにはぜったい見逃せないお買い得版だね。

TOWNS版ならではのうれしい演出

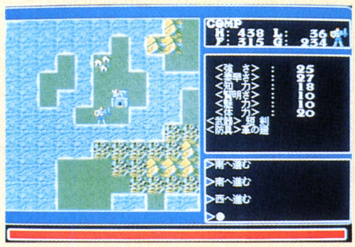


▼それぞれに美しいビジュアルシーンが用意されている

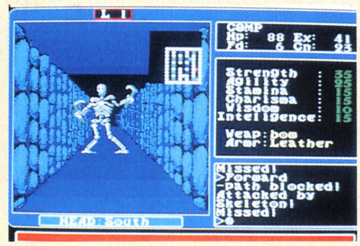


▲作者の顔と日本語のメッセージが表示される。声のほうは英語だ

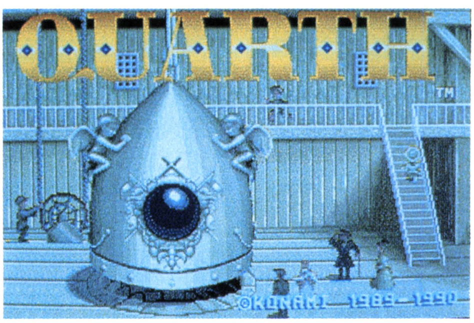
レイアウトもすっきり



◀画面レイアウトは、Ⅲの方式に統一。Ⅱの画面はこんな感じ



◀これはⅠのダンジョン内の画面。敵がうじゃうじゃいるぞ



ゲーセンで人気を集めたシューティング・パズルアクションゲーム『クォース』が、ついに98版にも登場だ。内容、ビジュアルともにアーケード版を忠実に再現！　しかも、98版ならではのゲーム録画モードや、FM音源対応機能が追加され、中味はより充実。ゲーセンの熱い感動がふたたびよみがえることまちがいなしだ。



▲降りてくるブロックにピースを打ちこみ正方形か長方形にして消す



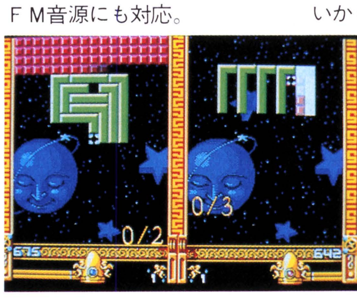
▲プレイヤーエリアまでブロックが降りてきたらアウト。冷静に……

98版クォースで、熱い日々再開！

クォース
PC9801シリーズ 5D/3.5D 6800円〔税別〕
コナミ ☎03-264-5678

上から降りてくる不定形のブロックの欠けている部分に、自機がミニブロックを発射させ埋め、四角にして消す。98版『クォース』も基本は同じだが、ブロックパターンがよりパズル性が高くなるように乱数計算されているから、なんどプレイしても飽きさせない。なお、新アイテムも登場。プレイの再現も可能になり、もちろんFM音源にも対応。

ふたりで遊べる協力プレイや、対戦プレイも可能だから、彼女を部屋に呼んでいっしょに『クォース』をやるのもいいかもね。



◀対戦ゲームモードでは、2個以上消すと、その数のぶん、相手の画面上部を目かくしが覆っていく



◀98版のクォースには、スクロールを遅くすることができる、「天使」というアイテムが登場した

ゲーセン行くより、1枚で2度おいしい

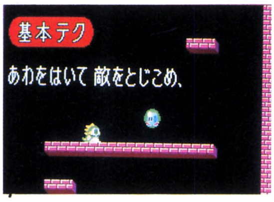
バブルボブル

FM-TOWNS CD 9800円〔税別〕

ビング ☎044-722-4682

アーケード版で人気を集めた泡で敵をとじこめるアクションパズルゲーム『バブルボブル』が、FM-TOWNSに移植された。うれしいことに、『スーパーバブルボブル』もいっしょに1枚のCDに入っているから、2倍楽しめるというわけ。シンプルだがやり始めたらやめられないゲーム内容は健在だ！



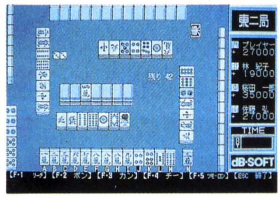


再開可能の麻雀だから徹夜の心配なし

麻雀プラス

PC9801シリーズ（3.5D版はJ3100でも使用可能）｛5D／3.5D｝5800円〔税別〕

デービーソフト ☎011-807-6700



単色表示でモノクロ対応。ビジネスソフトやハードディスクにも組みこみ可能な4人打ち本格派麻雀ゲームが登場した。10人の対戦相手からの選択、ルール＆環境の細かい設定、プレイ中断や再開など、機能も充実しているぞ。

“風雅”ならではの演出が光るRPG

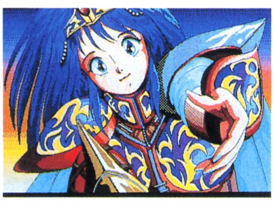
アマランス

PC9801VMシリーズ｛5D／3.5D｝8800円〔予価〕

風雅システム ☎0764-29-6791

シューティングのイメージが濃い“風雅”だが、今回は、美しいグラフィックと多重高速スクロールを生かしたRPGが登場する。ストーリーは4部構成。中世ドイツを舞台に、伝説の英雄リアンの冒険を物語ったファンタジックな内容だ。400ラインアナログ対応の美しい画面と、派手な呪術の戦闘に注目。





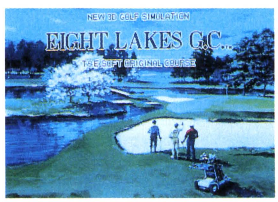
小鳥のさえずりまで付いた、新コース

エイトレイクスゴルフクラブ

FM-TOWNS CD 5800円〔税別〕

T＆Eソフト ☎052-773-7770

ゴルフSLG『遥かなるオーガスタ』のニューコース、『エイトレイクス』が、TOWNSにもお目見え。8つの湖、緑豊かな丘陵と森林、砂浜などの変化に富んだコースで、さらに腕を磨いてはいかが？ TOWNSならではの、実写に近い画像や、小鳥のさえずりなどのリアルな音声が臨場感をアップする。





あの“ガンダム”がウォーSLGになった!!

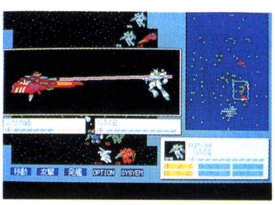
機動戦士ガンダム クラシック・オペレーション

PC9801VMシリーズ｛5D／3.5D｝8800円〔税別〕

ファミリーソフト ☎03-924-5435

『機動戦士ガンダム』が、ウォーシミュレーションになった。プレイヤーは連邦軍などでモビルスーツや艦船を中核とした部隊の指揮官となり、相対する敵部隊を撃破するのだ。ユニット単位で移動、戦闘を行い、最初のTV版のガンダム、映画版と2つの時代を背景にしたシナリオから選択できる。





このリアルさが野球狂にはたまらない

野球道II

PC9801シリーズ｛5D／3.5D｝価格未定

ブラザー工業タケル事務局 ☎052-824-2493

キミが監督となり、本格的なペナントレースが楽しめる『野球道II』の98版が登場。ユニフォームの指定まで可能なチームエディト、基礎体力から意識教育まで組まれた練習メニュー、ドラフト、新球場建設など、データが細かいのが特徴。88版よりさらにデータが細かくなりパワーアップした。







今月の太鼓判ソフト

やっと登場したぞ！　我慢に我慢を重ねて待ったかいがあったってもんだ。日本の歴史をそこそこ覆す、『ハラキリ』がやっとわれわれの目前に現れたのだ！　ＳＬＧブームの昨今、数あるなかでも本命を見極める目を、君は持っているかな？（SLG嫌いのCANDY）





「自然な勘ちがいが気持ちいい」のだ

SOFT EXPRESS
ハラキリ
PC8801SRシリーズ　5D　8700円［税別］
ゲームアーツ　☎03-984-1136

曰く「忠実に歴史をＣＲＴ上に再現！」。曰く「君は、信長になる…」。はっきりいってもーこんなのはどーでもいいのだ。ワシは、歴史上の超有名人物になって国を制覇し統一していくなんつーよくあるゲームにはもうとっくに飽き飽きしているのだ。ましてや、同じような歴史シミュレーションとの差別化を図るため、よりリアルに、細部にわたってディテールを設定すればするほど、ゲーム性というところから大きく離れていってしまうことは、超大作をうたう戦争シミュレーションでわかっていることだろうに。

もう飽きたぞ！　シミュレーションゲームなんてコリゴリだ！

で、『ハラキリ』の登場なのだ。堅く真面目に歴史を再現しようとだけしていたいままでのゲームから大きく掛け離れた、エンターティメントを持った企画性。本来ゲームというものの持つポテンシャルを最大限に活かそうというメーカーの姿勢。このふたつをもって『ハラキリ』の勝利は決まったのである。確かに見た目は通常のシミュレーションと変わりないように思えるかもしれないが、まあそれは例の日本地図と武将の顔という、シミュレーションのゲーム画面からは切っても切り離せないもののせいでそー見えるだけで、その中身は大きくちがうのだ。

ただ勘ちがいしていけないことは、このゲームの売りは「カルチャーギャップ」のディテールではないということ。総合的な視点をもって行き詰まったＳＬＧに斬新な新機軸をも持ち込んだ点なのだ。しかもそれは明らかに成功した。やっと楽しめるＳＬＧの時代がやって来たのだ！

信長くんたちに自由気ままに命令を下すのだ！

全国統一のために、通り一ぺんの事をやるのはつまらん。無茶ができてこそのゲームのおもしろさだと思わないか？



◀軽井沢を占領して頭の悪い女子大生をみな殺しにしよう



▶礼を重んじる一騎打ちで雌雄を決するのもいとをかし



◀戦争でガンガン攻めまくれ！　何人死んでもかまわんぞ



▶農民の金はワシの金。尻の毛まで抜いてしまおう

ここが一押し！　二押し！　三に押し！



◀嫌いな奴にはバシバシ腹を切らせよう！

そこで強力にプッシュしたいのが、『ハラキリ』の持っているゲームにおける演出性と自由性の高さだ。「遊び」の要素をふんだんに取り入れて、かつゲームバランスを破壊しない。「ダンドリ」だらけのなかに、巧みに遊びの要素が盛り込まれている『ハラキリ』をチェックだ。

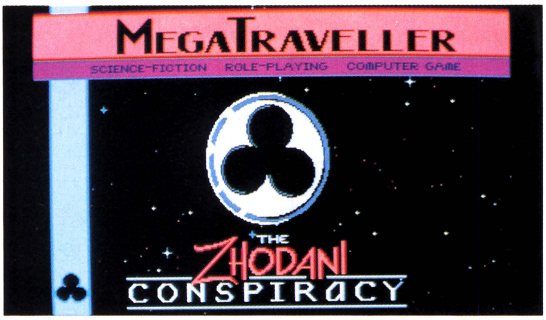
シミュレーションゲームにはだれも口に出さない血の掟がある。それは恐怖の「ダンドリ」だ。開墾して、税率決めて、兵を雇って作戦立てて云々云々。好きな人もいるんだろうけど、やっぱりこれを何十年分もやるのはツライ！　しかも厳密に効率よくやっていかないと憧れの全国統一は夢のまた夢なんだからまいっちゃうよな。冒険心なんて不要なジャンルに、シミュレーションゲームはなっちゃたのかなあ。やっぱり自由気ままにゲームはプレイしたいよね。



▲典型的ＲＰＧバトルの様相を呈する忍者戦。古今東西の有名忍者が全員集合だ!!



◀日本の美をさまざまな角度からリアルに再現



スペースオペラを扱ったテーブルトークRPGの名作『トラベラー』のルール、サプリメントをひとつにまとめ変更を加えた『メガトラベラー』。そのパソコンゲーム版がついに完成、アメリカ本国でも話題を呼んでいるぞ！

『メガトラベラー』パソコンゲーム界に進出

MEGA TRAVELLER 1
THE ZHODANI CONSPIRACY

IBM-PC $54.95
PARAGON SOFTWARE

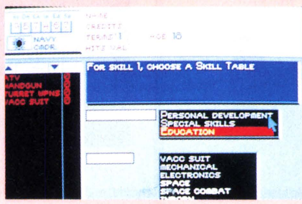
いよいよというべきか、待ちに待ったというべきか、ついに『メガトラベラー』のパソコン版が海外で発売された。宇宙と地上を舞台に繰り広げられる冒険の数々は、アメリカならではのダイナミズムを感じさせてくれる。テーブルトーク版で好評だった数々のシステムはそのままに、ひとりでも遊べるようになったというんだからファンにはたまらない！

時代は第５次辺境戦争のころを扱っており、冒険はとある荷物を届ける任務を引き受けることから始まる。じつはこの荷物、戦争に関わる重要なもので、敵帝国ゾダーンと、ある巨大会社の密約を裏づけるもの。主人公たち５人を巻き込んで話は限りなく発展していく。はびこる海賊やゾダーン軍の妨害をはねのけ、さまざまな惑星が点在する宇宙を、スペースシップで駆けめぐり、不動の名声をものにするのだ。

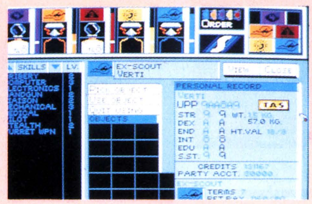
操作性はかなり悪いが、背景世界、システムがしっかりしているために楽しさ、奥の深さがじっくりと伝わってくる。『トラベラー』という完成されつつある世界のすごさをあらためて感じさせてくれる作品だ。プレイできる機会があったら、ぜひ一度試してみるべし。日本のゲームにはちょっとない新鮮な感覚が味わえるぞ！

宇宙活劇の主人公をつくろう！

キャラクターメイキングはテーブルトーク版と同じ魅力的なシステムが使われている！　就職先、在籍年数、学習分野を決めることによって経歴つきのキャラクターが簡単にできあがってしまうのだ。退職するときにもらえる武器などの質も在官中の官職によって変化。キャラクターの半生をゲーム開始前から知っているわけだから、思い入れも当然深くなるのだ！



◀職業や技術の種類もテーブルトーク版と同じだ

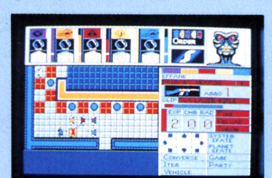


◀能力は細分化されており個性豊かなキャラが！

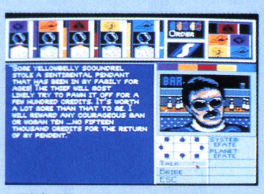
各惑星での出会いが運命を変える!?



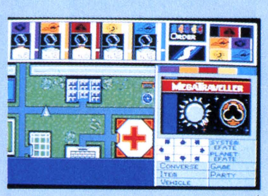
▲仕事の依頼を受け、それを成功させることが名声を得るための第一歩。これは初めの仕事の詳細



▲地上での戦闘場面。リアルタイムで進行するので、もたもたしていると全滅の憂き目に合うことも

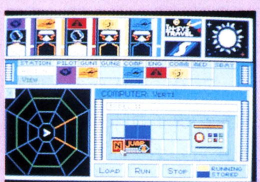


▲戦争状況や仕事のネタなどの情報を会話で仕入れよう。ときには金で相手の口がすべることも……

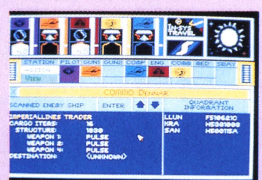


▲ボートやホバークラフトなどを使えば移動も楽チン。行けなかった場所にも行けるようになるぞ！

自慢の宇宙船で大宇宙へ飛び立て！



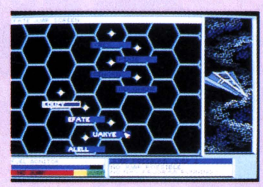
▲宇宙船をコントロールするためにはコンピュータに各種プログラムを入力しなければならないのだ



▲乗組員を宇宙船の各部署に配置しよう。近くを航行中の艦船や惑星のデータを調べることも可能！



▲巨大な恒星が炎を噴き上げ、輝いている。通常航行では星から重力干渉を受けるので注意が必要だ



▲となりの恒星系には普通の方法ではたどり着けない。ジャンプ航法で一気に空間を飛び越えるべし

生徒会長の座はだれのものに？

SOFT EXPRESS パニックハイスクール

カードゲーム　2000円〔税別〕
天下布武　☎03-635-9391

SLG界で知る人ぞ知る「天下布武」がカードゲームを発売した。このゲームでは生徒会長の座をめぐる各クラブ間の抗争がテーマになっている。策謀、戦闘で相手のクラブをおとしいれ、校内の場所をできるだけ多く占拠した者が選挙でも勝利できるのだ。新聞部のスパイの協力を得たり、名演説を行ったりしながら、仲間を増やし自分の陣営をどんどん強化していこう。どこかに眠っている王者の印、玉璽(ぎょくじ)を手にすれば勝てる確率もグンとアップするぞ。

イラストはご存じ新田真子。おなじみの婦警さんもキャラクターとして登場する。



小林源文の世界がカードゲームに！

SOFT EXPRESS 俺のケツをなめろ！

カードゲーム　2000円〔税別〕
天下布武　☎03-635-9391

「俺のケツをなめろ！」といっても本当になめるわけでない。これは小林源文の描く第２次世界大戦の東部戦線もののコミック中に登場する名セリフなのだ。このカードゲームでは小林源文の世界を題材にとり、それをゲームとしておもしろくなるようにうまくアレンジしてあるぞ。

基本的には戦争カードゲームなのだが「俺のケツを……」をはじめとする数々のセリフがいろんな力を持っているのがポイント。強力な兵器がセリフカード１枚で無効化されてしまうあたりはじつに痛快だ。知らず知らずのうちにセリフを口ずさんでしまう!?



最新鋭可変マシーンで出撃だ！

SOFT EXPRESS フラッシュ・ファイター

カードゲーム　2300円〔税別〕
ホビージャパン　☎03-354-9341

アニメのノリのロボットアクションカードゲームが発売された。戦闘機タイプに変形可能のマシーンに乗って、敵マシーンを撃墜するのだ！　たくさんの武器のなかにはどこかで見たようなものもたくさん混じっていてひたすら笑える！　マシーン製作に命を燃やす科学者なども もちろん(？)登場し、ロボットアニメのパロディに思いっきりこだわっているぞ。

ところが意外にもルールは超本格派。ボードを使ってプレイすることも可能になっており、SLGにも匹敵するほどの戦闘のダイゴ味が楽しめるのだから、まったくニクイ！



夢の中に潜伏する敵を討て！

SOFT EXPRESS ナイトメアハンター

カードゲーム　2000円〔税別〕
翔企画　☎03-237-9498

現実で、そして夢の中で、人の心を食い荒らす〝夢魔〟と対決。テーブルトーク版でおなじみ『ナイトメアハンター』がカードゲームになったぞ。戦いが起きた場所が夢か、現実かによって戦闘力は一変。現実ではメチャクチャ強くても夢では弱いキャラクターやもちろんその逆も存在する。状況を考えて戦わないと全滅の憂き目にあってしまうのだ。

夢魔たちはそれぞれがいかにも悪夢の象徴らしく、いろいろな種類があっておもしろい。夢オチ(！)でキャラクターが助かってしまうことなどもあり、独特の世界の雰囲気をかもしだしているぞ。



はみ出し情報：ホビージャパンの新製品ファンタジーカードゲーム『ギャルマスター』はすでに店頭に並んでいるはず。SFテーブルトークRPG『メタルヘッド』は9月末、ブックタイプのファンタジーRPG『パワープレイ』は9月中にそれぞれ発売予定。翔企画からはSSシリーズ『バルジの戦い』が発売中のはず。ファンタジー

『ルーンクエスト』ゲームマスターに心強い味方！

SOFT EXPRESS
ルーンクエスト スクリーン・セット
テーブルトークRPGサプリメント 2000円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-354-9341

サプリメントがつぎつぎと発売され、徐々にラインナップが充実してきた『ルーンクエスト』。そのプレイアビリティを高める各種アクセサリーをセットにしたものが発売された。

このセットにはテーブルトークRPGには欠かせない表をまとめた3面スクリーンのほかに、その他の表とルール要約を掲載したレファレンスブック、新キャラクターシートなどの記録シート類まで含まれている。うまく使ってスムースにゲームを進めれば、プレイの密度、楽しさも倍増だ！



◀ゲームマスターの必需品ばかり！　プレイするときには、ぜひ用意しておきたい

怪物どもの首をとれ！　SFサバイバルRPG登場

SOFT EXPRESS
東京モンスター・バスターズ
テーブルトークRPG 4850円〔税別〕
翔企画 ☎03-237-9498




▲各種マニュアルからコンバットボードまで、莫大な量のコンポーネントがボックスには収められている。まさに圧巻だ！

巨大な地震によって壊滅し、魔物のうごめく魔都と化した東京が舞台となるテーブルトークRPG。拳銃や突撃銃を手に怪物へと挑みかかり、その死体を売り払って生き抜いていかなければいけないという、珍しいタイプのゲームだ。

とにかくリアリティーを徹底的に重視しており、大けがなどをするとほとんど死んでしまうことに……。「簡単に生き返るのではおもしろくない」と思っている人やファンタジーRPGに食傷ぎみという人にはぜひオススメの作品。ギリギリでの命のやりとりのなか、新感覚の冒険を堪能できるぞ。

女私立探偵、ところせましと大活躍！

SOFT EXPRESS
トウキョウ・クライシス
カードゲーム 2000円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-354-9341

日本の5都市をまたにかけて女私立探偵たちが難事件、怪事件に挑戦！　互いに実力を競いあうのがこのカードゲームだ。当然やっかいな事件を解決するほど評価はあがるが、ある程度以上の事件には解決の決め手が必要となる。よくばってもことは一足飛びには進まないぞ。過激なことに、いざとなったら他の探偵に決闘を申し込んで必要なものを奪ってしまうこともできるというんだからすさまじい。はたして熾烈な女の戦いに勝ち残り、日本一の名探偵になることができるかな？





翔企画のSFシリーズ第1弾！登場

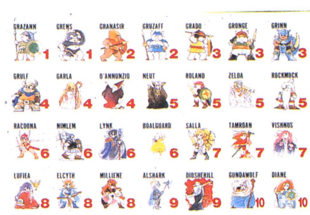
SOFT EXPRESS
ドラゴントレジャー
ファンタジー SLG 1500円〔税別〕
翔企画 ☎03-237-9498

『モンスターメーカー』シリーズの最新ボードゲームが発売！　やさしく、安く、おもしろくをモットーとしたSF（スモールサイズ・ファンタジーゲームズ）シリーズの第1作目としてお目見えだ。

各キャラクターはドラゴンの巣の中に侵入し、奪われた宝物を奪還、巣の外に持ち出さなければならない。もちろん行く手には幾多の障害が立ちはだかり、それをつぎつぎに突破しながら進んでいくのだ。怒ったドラゴンを利用して他のプレイヤーを妨害することも可能。微妙な駆け引きが楽しめるようになっている。

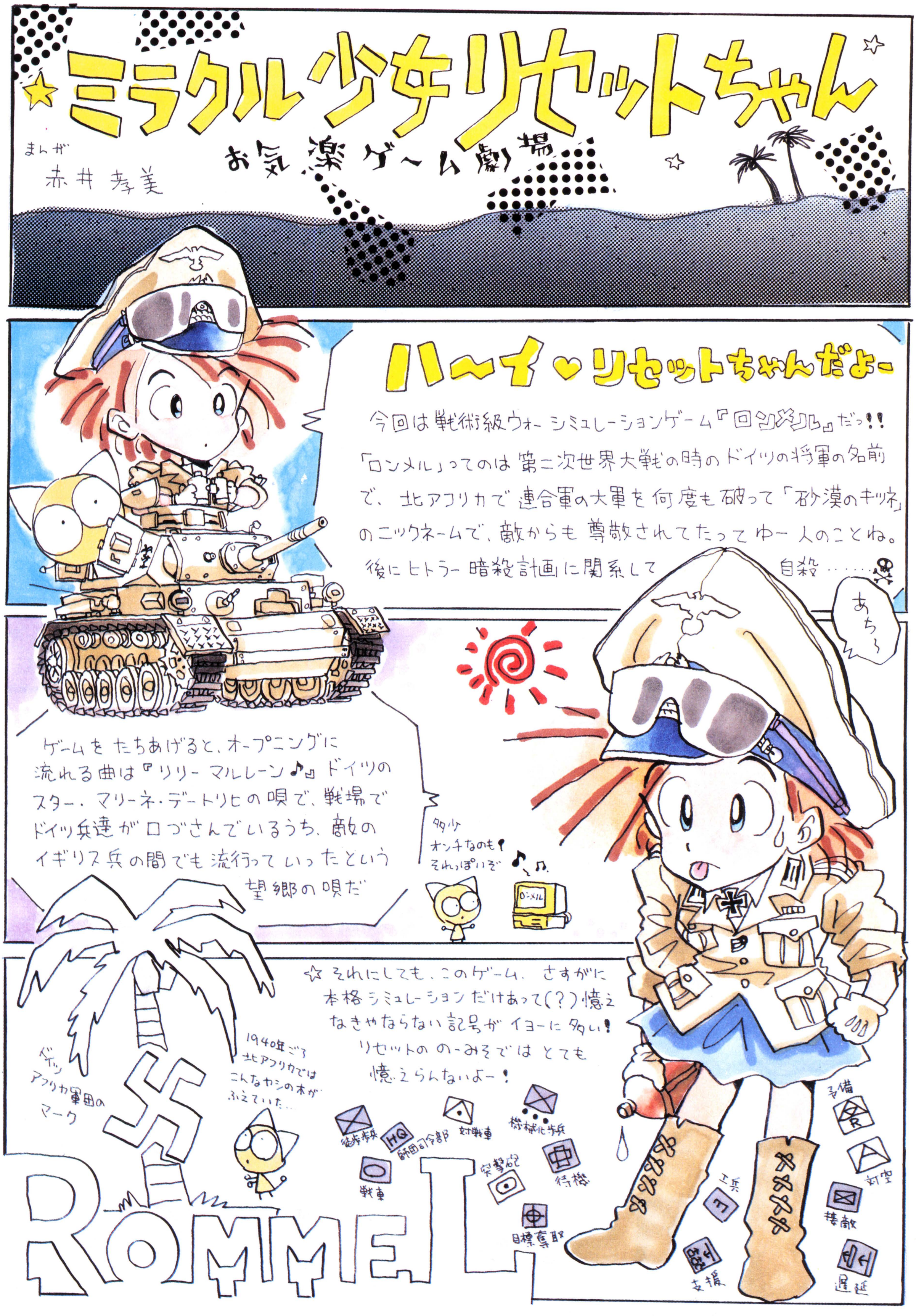
おなじみのキャラクターたちがカードを抜け出して、いま迷宮で大冒険を繰り広げる！




▲ディアーネやルフィーアら総勢28人のキャラクターユニットが勢ぞろいだぞ！

ボードゲーム『モンスタースレイヤー』、ザ・黒幕シリーズ第2弾『・黒幕／社長の椅子』は9月中に登場の予定だ。ツクダからはSLG『謙信上洛』『クインマンサ』が発売されているはずである。

●隔月連載リセットちゃん、今回は本格派SLG『ロンメル』だ!



※『ロンメル』の追加シナリオディスク(ノルマンディ上陸作戦)を5名様にプレゼント! 応募はアンケートハガキで

 ●ホビージャパン☎03-354-9341 ●PC9801/8800円(税別)



リセットちゃんへのリクエスト、お手紙は

〒102千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部リセットちゃん係まで



ロー・アダムズのジパング旅日記

もう、コンプ読者にもおなじみ、あの『ウィザードリィ4』・『ウルティマⅣ』などのゲームデザイナー、ロー・アダムズ氏が来日！　東京・大阪・京都をまわり、アダムズ版東方見聞録を書いてくれたゾ。

訳・小田嶋由美子

この夏、12日間にわたって日本を堪能する機会を得た。25年前の学生時代に日本を訪れて以来、５度目の日本訪問となったわけだが、今回の旅で初めて日本の本当の姿をかいま見ることができた思いがする。もちろん、何百年もかかって築かれてきた文化と、他国に比肩なき発展を遂げた過去25年間の結果を完全に理解するには至らなかったが、ここにストロボの閃きで捉えた私のオデッセイをご紹介させていただく。

○月×日　in TOKYO

成田空港は日本への出入口である。ところが、この美しい空港が世界でもっとも不便な空港のひとつであることは疑う余地がない。東京の市街地まで２時間以上もかかるということは、日本を訪れた旅行者にとってはたいへんな驚きである。私が察するに、空港の設計者たちは、東京の人口増加率からみて何年かすれば(とくに幕張方面に)東京の市街地が拡大し成田まで届く日もそう遠くないと判断したのだろう。

東京では赤坂プリンスホテルに宿泊し、すばらしい景色をみわたせる大きな部屋をあてがわれた。しかし、毎日12〜14時間もあちこち見てまわったにもかかわらず、窓から見える景色のほんの一部しか見られなかった。

最新カメラを持たずに旅行を記録にとどめるのは難しい。そこで、まず私が最初に目指したのは（当然のことながら）秋葉原である。そこで私は、エキゾチックなキヤノンの新型カメラ、オートボーイ・ジェットに心を奪われた。驚嘆すべき日本のデザインと技術。今回の旅行中ずっとこのカメラを使っていたが、まったくいいものを手に入れたものだと満足至極であった。ずらり並んだビデオやオーディオエレクトロニクスも見逃せない。この調子で製品がどんどん小さくなっていけば、こうしたエレクトロニクスが人間の頭のなかにすっぽり組みこまれることだってありそうに思える。

その夜、高千穂遙氏（ダーティペアやクラッシャー・ジョウの作者）と夕食をご一緒した。高千穂氏は、アメリカでもっとも尊敬されているアニメーション原作者のひとりであり、新しいビデオをファンやコレクターは首を長くして待っている。私自身もまた長年のファンであり氏の作品を収集してきたので、実際に本人にお会いして日本のアニメの将来について論じることができたことは心からの喜びであった。また、その夜うかがって驚いたのだが、高千穂遙氏は日本ではＳＦ作家としてもっと有名であるという。悲しいことに、氏の作品はまだ英語に翻訳されていないはずだ（旅の間、日本とアメリカの間の文化的障害あるいは概念的障害となる言葉の壁に遭遇したことがたびたびあったが、これもそのひとつの例である)。

▶アメリカから持参したブルゾン。ローさんは日本のアニメの大ファン！　なのでした
▼秋葉原の電気街をオートボーイジェットで激写！　旅行中、なかなか活躍したのだった







▲上野の不忍の池あたりを散策。この日はちょうど縁日をやっておりました

○月×日 in AKIHABARA

翌日、パーソナルコンピュータとゲームマシンを目的に秋葉原を再度訪れた（１日ではとうてい、見てまわれない！）。

私はつい最近、日本の最新ゲームを評価しレビューできるようにＰＣエンジンを手に入れた。すでにファミコンとメガドライブは持っていたので、いまでは３台のゲームマシン用のおもしろいゲームをピックアップできるようになったのである。秋葉原ではよさそうなゲームがたくさんあって選択するのがたいへんだったが、とりあえず評判の最新ゲームを20本買った。プレイするのが楽しみである。

その夜は、夕食の前に日比谷公園のあたりを散歩した。小さな池に、ブロンズの鶴がはばたく噴水をあしらうなど、公園のデザインの美しさにはとくに感心した。とても静かで瞑想的な空間だ。



▲これはまた、秋葉原。ジャンクショップから大型店までいろいろと見てまわる



▲編集部によって、パソコン・ＰＣエンジン・メガドライブ・ファミコンの最新ソフトをプレイ



▲日本のソフトを物色。ＰＣエンジンのソフトだけでも20本購入！

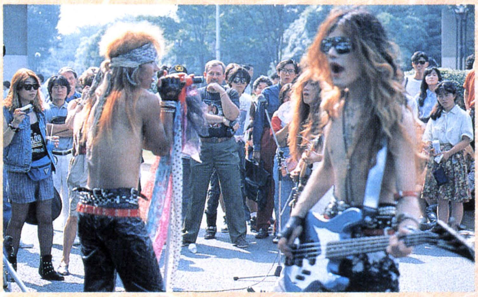
○月×日 in HARAJUKU

日曜日は原宿を中心に活動した。まず明治神宮を訪れ、今回の日本を理解する旅でお導きと喜びを与えてくれるよう厳粛な気持ちで祈った。ついでに学業成就のお守りを買って自宅のマッキントッシュに貼り「マックがもっともっと賢くなるように」願をかけることにした。

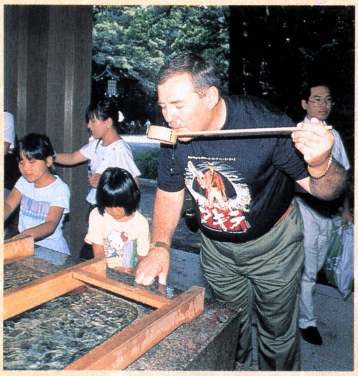
つぎに明治神宮付近で服飾品が並んでいる蚤の市（訳注：竹下通りのこと）をのぞいて歩いた。

そうこうするうちに公園通りでバンドの演奏が始まった！　ここで目にしたのは1960年代後期にサンフランシスコのグリフィスパークで見て以来の光景だった。40から50のバンドが通りの両側に陣取り同時に演奏している。サウンドのレベルは抜群だった。

メンバーによって腕前の差はかなりあるが、ルード・クラフト、ワイヤードといったバンドはかなりいいサウンドを出していた。なかでもピンクの髪のドラマー（バンド名はメモしそこねた）は並外れた実力を持っていた。



◀原宿ホコ天。ローさんもかつてはロック小僧だったという……



▲明治神宮を参拝。ちゃんと身を清め、二拝二拍手してお賽銭もあげたのだ

まだ耳に鳴り響くサウンドが残っていたが、われわれはネオンきらめく新宿へ向った。新宿一帯のペースは東京全体のペースと比べてかなりちがっているようだ。つまり、新宿のペースはさらに速く、少しばかりワイルドなのだ。四方八方から耳と目を刺激する音や映像が襲いかかってくる。歩行者天国では、人垣のなかでストリートマジシャンやパントマイムの芸人が、目を楽しませてくれる即興のパフォーマンスを披露している。私はこの界隈で行なわれているさまざまな活動に驚かされた。派手なネオンサインや看板はラスベガスを思い出させる。

それから歌舞伎町の映画館で、角川映画「天と地と」を見たが、幻想的な戦闘シーンと絶妙な撮影技術は圧巻だ。私はまじめにこの映画がアカデミー賞に値するのではないかと思う。実際、最近まれに見る映画だ。



◀夜の新宿・歌舞伎町。「天と地と」を見てゲーセンで遊び……

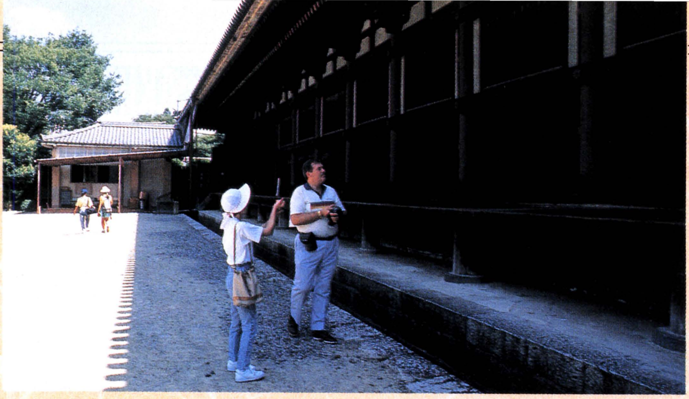
○月×日 in KYOTO

翌日は京都へと移動した。飛行機ではなく、弾丸列車（新幹線）に乗ることができて私はとてもうれしかった。小さいころから鉄道マニアだった私はずっとＪＲの名高い弾丸列車に乗ってみたいと思っていたのだ。

京都には400の神社と1650の仏閣があり、そのなかには1100年も前のものがあるという。私は数多くの寺院のなかで、格別興味深い仏堂（三十三間堂）を訪れた。なぜその寺が私にとって特別なものなのか？　そう、そこでは西暦1164年（1249年に消失後再建）に安置された国宝と1032体もの美しい仏像を見ることができるのだが、それ以上



▲新幹線の車中で中華弁当を食すの図。滞在中はほとんど和食か中華で、箸もなかなか上手



◀有名な通し矢の廊下。よく見ると、ところどころに矢傷があり、矢がそのまま残っていたりする

に注目すべきは世界の歴史上でもっとも有名な射的競技のひとつが行なわれた場所がここにあるという点である。

私は「メディアバル　クロスボウ　アーチュリー　コンペティションズ」（中世石弓術の競技会）に参加し、「ブリティッシュ　ソサエティ　オブ　アーチャー・アンティクワイヤリーズ」（イギリスのアーチェリー愛好会）のメンバーでもある。1686年、13,053本の矢を射、そのうち8,133本を120メートル先の的に命中させた和佐大八郎のおそるべき記録を残す有名な通し矢の会場を見ることができたことは、とくに感慨深かった。現在それだけの正確さをもって矢を射ることができる人物はいないはずだ。



▶国宝・三十三間堂。じつは京都駅に近いので、立ち寄ったのだった



◀おみくじで吉をひく。この後、風習どおりに木に結ぶ

○月×日 in OSAKA

さて、今度は大阪の花と緑の博覧会に行った。これもまた、たいへん印象的な体験だった。「この花咲くや館」など、いくつかのパビリオンが目に焼き付いている。富士通とサントリー製作の３Ｄフィルムはどちらもはっと息を飲むできばえであった。私がこれまで見た３Ｄフィルムのなかで最高のものだったし、スクリーンの大きさといったら……。

また、ナムコの「３Ｄギャラクシアン」や「ドルアーガの塔」では、ずいぶんと楽しませていただいた。

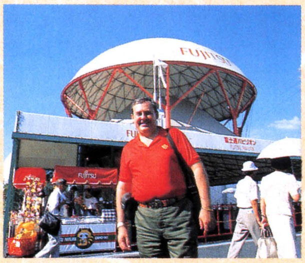
いろいろとお世話になった富士通、サントリー、ナムコのみなさんには、とくにお礼を申し上げたい。おかげで花博来訪はひじょうに思い出深いものとなった。



▲花博の会場。幸い平日だったせいか、意外にすいていた

夕食は大阪の梅田地下街で取ることにした。そこで私が体験した迷宮アドベンチャーをまとめれば、それだけでひとつの物語ができそうだ。階段を下りたり上がったりし、地下道を縦横に動き、数分ごとに階を移動し、ということをおよそ45分間繰り返したあげく、ようやく夕食にありついた。

これは私のアドベンチャーゲームを解く技能を試す大いなる挑戦だった。はたして「感覚」だけをたよりに大阪駅の改札口に戻れるだろうか？　そう、私はその挑戦に勝った。いや、まったくすごい経験をした。



◀富士通パビリオン。最新の３ＤＣＧ映像を堪能する



◀サントリー館の入口。環境保護をテーマにした実写３Ｄ映画に感動！

つぎに訪れた場所は、大阪に新しくできたすてきな水族館（正式名称：海遊館）で、生命の宝庫である環太平洋火山帯から名をとって、リング・オブ・ファイアと呼ばれている。

海遊館は、人気の高いボストン水族館とボルチモア水族館の設計を手掛けた、世界でもっとも有名な水族館デザイナーの手によってデザインされた。

この背の高い水族館は7月20日にオープンしたばかりであり、私の訪日スケジュールとオープンのタイミングがぴったりあったのはうれしい偶然であった。ここは海の生物に興味のある方に是非ともお勧めしたいスポットだ。マスコミが注目しておそろしく長い列ができる前に見学できるように早めに計画を立てるのが賢明だろう。

これは本当にすばらしい体験で、この旅行でもハイライトのひとつだったといえる。



▲ナムコの３Ｄギャラクシアン。成績はＢランクであった
▶海遊館内部。水面から海底までのあらゆる海洋生物が見られる
▼海遊館全景。最新の水族館



▲ジャレコのアームチャンプス。なんと、全戦全勝！　やはり外人パワーはすごい!?





○月×日 in CHIBA

さて、再び東京に戻り、東京ディズニーランドへと足を運んだ。ここのつくりはカリフォルニアのディズニーランドとほとんどそっくりなのだが、日本的味付けが随所に感じられた。

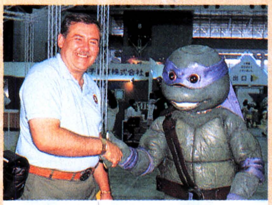
さらに、ソフトワールド’90というコンピュータショーを見学するために幕張メッセへ行った。斬新な設計のコンベンションセンターで数々の開発途中のゲームを見たのだが、ＮＥＣのブースでとてもおもしろい出来事があった。そこではリリース前のターボエクスプレス（ＰＣエンジンハンドヘルド）というマシンを見学者にさわらせていた。このマシンには私も前々から興味を持っていたので、さっそくＨｕカードをそれに挿入して評判の高解像度カラースクリーンがどんなものかを見ようとわくわくしながら電源を入れた。ところが、何も起こらないではないか！

マシンはまったく動かない！　調べてみると電池が切れている。しかし、NECは予備の電池を用意しておらず、電池なしでも使えるようにＡＣアダプターを会場に持ってこようという担当者もいなかったのだ。運良く、同行していたカメラマンが、フラッシュとカメラから電池をぬいてＮＥＣのマシンに必要な６個の電池を提供し、われわれを苦境から救い出してくれた。古人いわく「１本の釘がなかったばかりに王国は滅んだ」。

さて、再度マシンの電源を入れると、今度は前評判を上回る画像が表示された。小さいながらカラースクリーンは信じられないほどシャープだしフォーカスの確かさもかつて見たことがないくらいだ。標準のＨｕカードを差しこめるという強みもあるし、リリースされれば市場に大きなインパクトを与えることになろう。



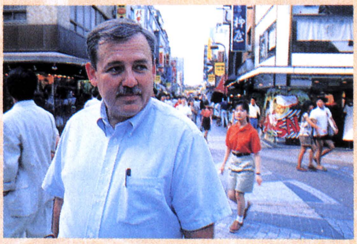
▲幕張メッセで開かれたソフトワールド’90を見学。新製品や最新ゲームを精力的に見てまわる



◀アメリカで大人気のニンジャ・タートル



◀東京ディズニーランドの前で記念撮影!?



最後に……

私の旅は、おいしい食事と、同行した冒険者たち（旅の最後には疲れ果てた）との連帯感で始まり、そして終った。思い返したときに、なによりも私にとって意義深いのは、目で見たすばらしい光景ではなく、これまで私が日本の文化として捉えていたことを見直すことができたという点ではないかと思う。いつか日本の社会を舞台にしたＲＰＧをデザインするチャンスもあるかもしれない。そうなったら、さぞかしやりがいのあるプロジェクトになるだろう！

第二巻 きっ

オリジナルビデオアニメ

OVA版 ロードス島戦記

第一巻が発売されてから待つこと2カ月。ついに第二巻が発売された。今月はこの「炎の出発(たびたち)」に関する情報を中心に、第三巻以降に登場するキャラクターやモンスターも紹介。また「ロードス夏の陣」のレポートや、劇場公開のお知らせなどなど、バッチリキッチリ紹介するぞ！





▼ゴブリンどもを率いているキング・ゴブリン。ラストにはパーンと一騎討ちしちゃうのだ

▼不気味なゴブリン軍団。太陽の光に弱いはずの彼らが、日中に村を襲うなんて……

今度の相手はゴブリンどもだ!!

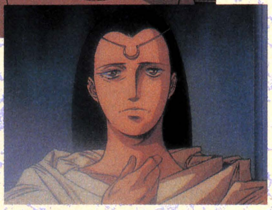
ロードス島戦記 OVA版

の主役はパーン。彼が旅立つかけとなった事件とは？

８月30日に発売された「炎の出発」はもう見てくれたかな？ ふつうのビデオとちがってビデオショップやレンタルショップには置いてありませんので、これから買おうと思っている人は注意してくださいね！ 大きな書店等では直接買えるようですが、より確実に入手したい方には書店への予約や通信販売を利用することをおススメします！



◀隠居生活を送っているスレイン



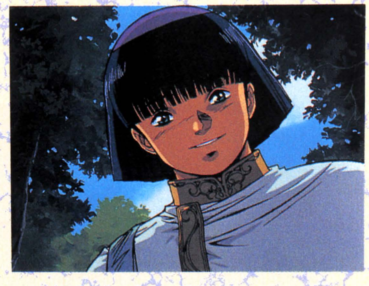
▶マーファ神殿の最高司祭、ニース

さて「伝説への序章(プロローグ)」は、パーンたちがドワーフの大トンネルを抜けてウォートの館へと行くところを描いていました。ファンのみなさんならよくご存じのように、これは小説第一巻のクライマックス直前ともいうべきエピソードです（もっとも、小説にはわずか３行ほどの記述しかありませんでしたが）。そこで第二巻からは、ストーリーの一番最初の部分（本来ならば第一巻にあたる部分）から、あらためて描かれていくことになります。パーン、ディードリット、エト、ギム、スレイン、そしてウッド・チャックの６人は、どのように知り合ったのか、また、どうして一緒に旅をするようになったのかということが第二巻以降で語られていくわけです（ちなみに、第二巻にはウッド・チャックは登場しません。ウッドファンのみなさん、ちょっとがまんしてね！）。



◀ギムは、ニースの娘であるレイリアを探す旅に出る

▼今回はエトの活躍シーンも増えた。ヒーリング（治癒）の魔法だって使っちゃいます！



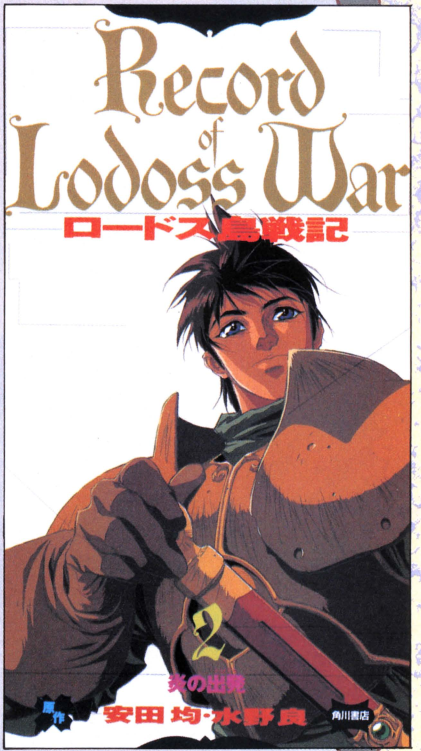
９月30日に発売される第三巻のサブタイトルは「黒衣の騎士」。マーモ軍のアシュラムがついにその姿を現します。彼がどのようにパーンをはじめとする主人公パーティにからんでくるのか……いまから楽しみですね！

第二巻「炎の出発(たびだち)」その物語（解説・大番頭）

マーファの神殿をギムが訪(おとず)れる冒頭のシーンは、原作である小説版とまったく同じです。旅支度を整えてやって来たギムは、ニースにレイリアを捜しだして連れ戻す約束をするや、ザクソンの村に住むスレインのもとへさっさと旅立ってしまいます。

一方ザクソンの村では、いままで平穏な（!?）暮しをしていたパーンが事件を引き起こしていました。修行から帰ってくるエトを迎えにでた際、リアラを助けるためにゴブリンを倒してしまったのです。「ゴブリンに手出しはしない」という村の不文律を破ってしまったパーンに、村人たちはつらく当たります。でも、これでめげるパーンではありません。逆にエトとともにゴブリンのすみかを強襲しようと企(くわだ)てるのです。しかし、ふたりがすみかを強襲するのと時を同じくして、なんとゴブリンも村を襲っていたのです！ エルフの乙女（ディード）の助言もあり、すぐに村に引き返した彼らは、ギムやスレインの助力を得て、ついにゴブリンどもを倒すことに成功します。

父の形見である武器、防具を身につけたパーン。彼は自分の住んでいた家に火を放つと、冒険へと旅立っていきました。仲間とともに……。



▲これが第二巻のパッケージイラスト。りりしく描かれたパーンが目印だぞ！

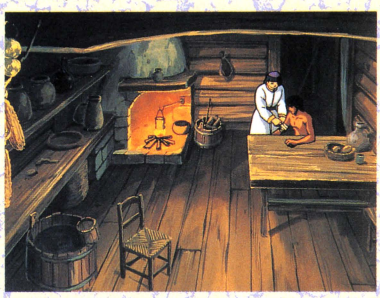
第二巻のチェックポイントはここなのだっ！

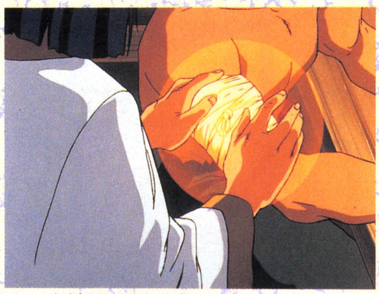
まずは冒頭のシーンから。神々しいマーファの神殿の美しさも特筆ものだけど、最高司祭として多くの人々から慕（した）われているニースが、ＯＶＡで初めてその姿を見せるところに注目してほしい。彼女のもつ威厳と気品が感じられるよね！　彼女の親友である氷竜ブラムドとの会話シーンも興味深いぞ。また、ニースを訪ねるギムが背中にバック・パック（テーブルトークＲＰＧをプレイしたことがある人には、なじみの深いアイテムだよね）を背負っているところも要チェックだ。

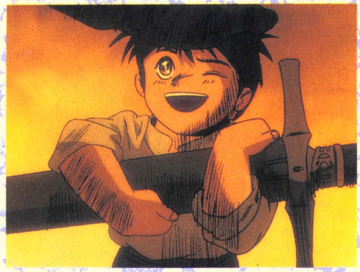
続いてはザクソンの村でのシーン。パーンやスレインが住んでいる家の外観や内部構造など、小説ではいまひとつわかりにくかった部分がしっかりと描かれているんだ。パーンの回想シーンでは、顔こそおぼろげながらテシウスの姿も見ることができる。パーンが父の形見の武器や防具を初めて装備するシーンでは、ぜひ彼の心情を想像しながら見てほしい。

そうそう、第一巻では魔法を使うチャンスがなかったエトだけど、今回は傷を負ったパーンにヒーリングの呪文をかけるシーンが用意されているんだ。スレインがパーンの剣にエンチャンテッド・ウェポンをかけるシーンもあるんだけど、これまた初公開なのだ！


▲この家にパーンは住んでいるのだ


▲パーンの家の中。奥にはエトの姿も見える


▲エトが魔法を使って傷を手当てしているシーン

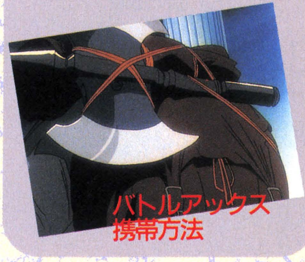

▲幼き日のパーン。抱えているのは剣


▲彼こそがヴァリスの聖騎士、テシウスだ


▲父の形見の品を身につけようとするパーン

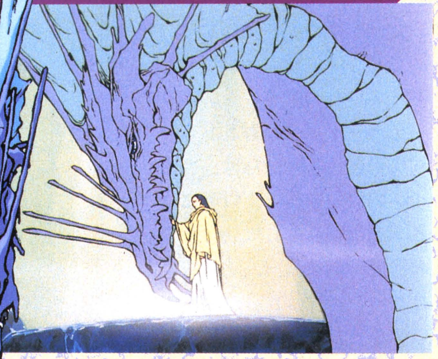
なるほど情報

バトルアックスを常に手に持っているわけではなく、ふだんはこのように背中にくくりつけてあるのだ。



第1のエンシェントドラゴン　氷竜ブラムド



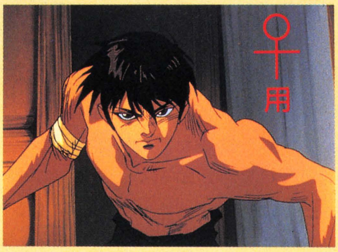

▲古代王国の太守にかけられた呪いをニースに解いてもらって以来、彼女とは親しい友人になった

読者サービス（笑）

リアラとパーンのセミヌードシーンをみなさまのご要望にお答えして（笑）しっかりと掲載いたしますっ！



◀水浴びしているところをゴブリンに襲われてしまったリアラ

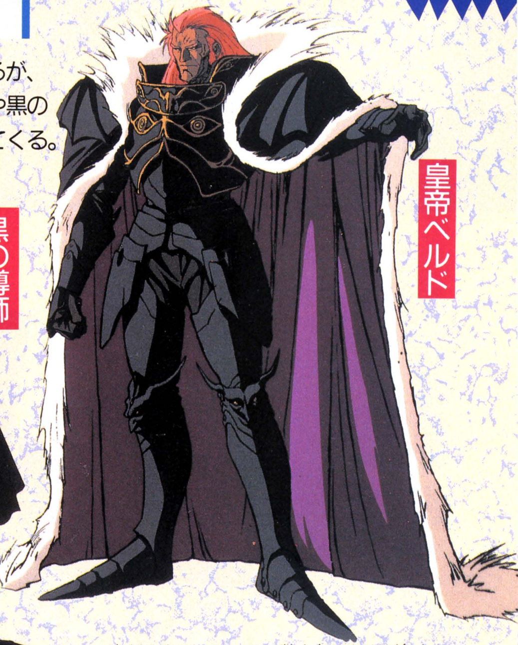


◀傷の手当てを受けていたパーン。村人の挑発を受け、思わず

★★★★★ ぶっちぎり最新データ ★★★★★

マーモ軍のすべて

ロードス島の南東に浮かぶ「暗黒の島」マーモ。邪悪な妖魔どもの巣窟（そうくつ）であるが、人間も少なからず住んでいる。マーモの皇帝ベルドは配下の黒騎士アシュラムや黒の導師バグナードらとともに、ロードス島を支配するべくさまざまな手段を講じてくる。ここで紹介するモンスターも、マーモ軍の立派な（!?）戦士なのである。



皇帝ベルド

▲魔剣の力により、この数十年ほとんど年をとらずにいる暗黒皇帝。6英雄のひとりでもある



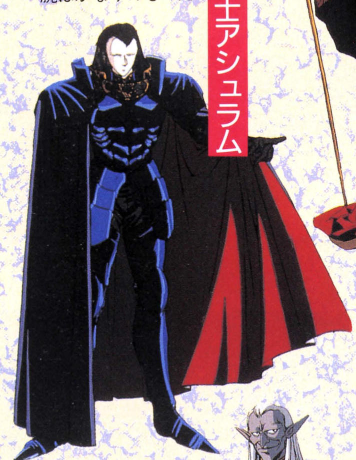
黒の導師バグナード

▶魔法をかけるたびに体に激痛が走るという呪いをかけられているソーサラー



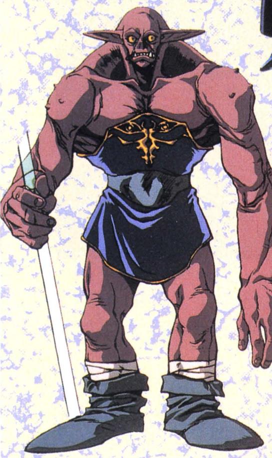
マーモの騎士

▲マーモ軍にも、人間がいる。彼はマーモ（もしくはベルド）に忠誠を誓ったナイトである



黒騎士アシュラム

▼ベルドに心服しているナイト。ベルドの近衛隊長で、剣の腕はかなりのものだ



オーガー

◀人喰い鬼。巨大な体を持ち、怪力の持ち主。手ごわい相手である



ダークエルフ

◀ディードリットとは、正反対の、悪に染まったエルフ。魔法を操る



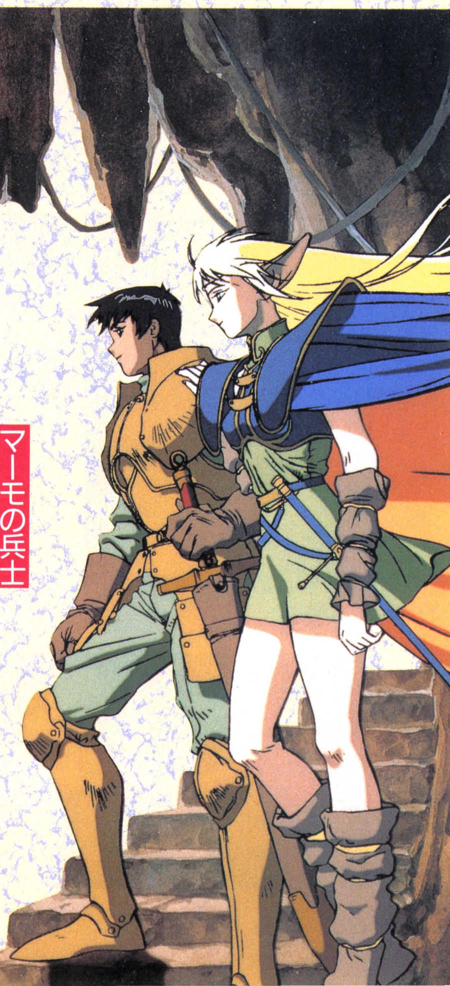
マーモの兵士

▶マーモ軍だからといって、他の国の兵士とちがっているわけではない。ふつうの人間である



コボルド

▶犬の首を持つ野獣戦士。群れをなして襲いかかって来るが、あまり強くはない





記念イベント ロードス夏の陣 レポート

夏の盛りの8月6日に大阪御堂会館において、歌あり（歌うはもちろんSherry！）、上映あり（なんと第二巻は当日限りの未完成バージョン！）、ゲストによるトークショーあり、全員参加の○×クイズあり、テーブルトークRPGありという1大ビッグイベントが開かれました。熱気ムンムンの会場の様子をレポートします！



▲出渕さんの原画イラストや、実際に使用されたセル画が展示されたのだ



▲ロードスグッズ売場は、押すな押すなの大盛況。新商品も多数入荷していましたぞ





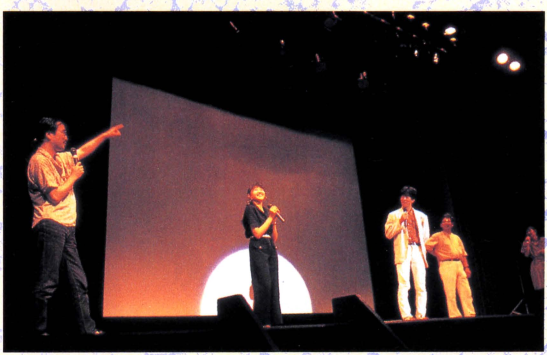
◀▼ディードリット役でおなじみの冬馬由美さんによる、豪華賞品つき○×クイズ



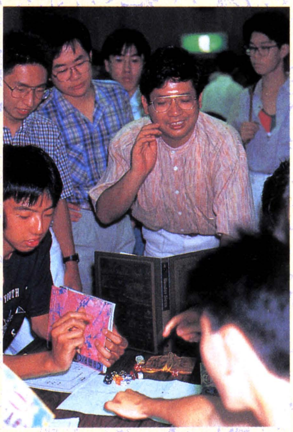
▲歌姫Sherryによる、ミニコンサート。すっごく盛りあがったのだ！

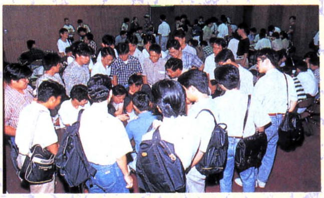
PRG大会も大盛況でありまして

マスターが安田&水野両先生をはじめとするグループSNEの面々という、とっても豪華なテーブルトーク。ストーリーも秀逸！

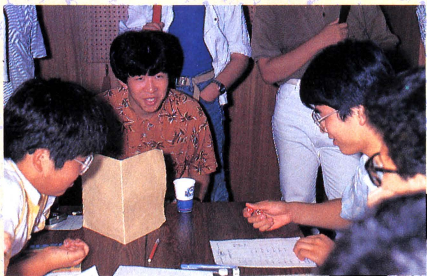


▲いまやイベント恒例となった（!?）出渕&水野コンビによる掛け合い漫才（本当は普通のトークショーだけど）



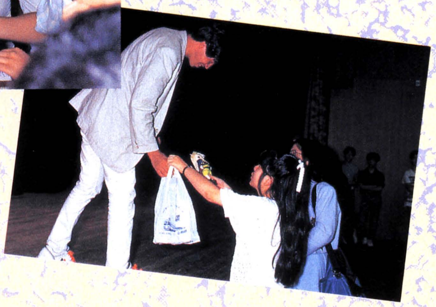


▲◀安田均先生がマスターを務めたテーブルは、ご覧のようなすごい人だかり！ 参加している人はもちろん、見学者もじっくり聞き入ってたよ



▲一方こちらは、リプレイ時のマスターでもある水野良先生のテーブル。本場のプレイはひと味違う……かな？

▼ＲＰＧ大会には女の子もたくさん参加してくれました。あ、水野先生ったらちゃっかりプレゼントもらってる





◀大会終了後には各マスターが協議して最優秀チーム賞、好プレイ賞、珍プレイ賞を決定。これは授賞式の１コマ

ロードス島戦記 OVA版

特報

ロードス島戦記 劇場公開決定!! 天上編・宇宙皇子

「ロードス」ファンにビッグニュース！　なんと、第一巻「伝説への序章」と第二巻「炎の出発」が、全国の劇場で公開されることになったんだ。大画面で観るチャンスだぞ！

劇場では第一巻、第二巻を連続上映する。パーンやディードはもちろん、あのドラゴンが大画面で暴れまくるところを想像しただけでワクワクしちゃうね！

同時上映は「天上編・宇宙皇子」。以前に劇場用アニメにもなった人気小説が、新たにＯＶＡシリーズ（全６話）として登場するんだ。なお、今回上映されるのは一巻〜五巻を70分に再編集したスペシャルバージョンだぞ！





▲▶天翔船で旅立った皇子や各務が、天上界において荒ぶる神々の試練を受ける！

劇場窓口で前売券（発売中）を買うと、もれなくポスターがもらえちゃうというオマケつき。さらには、各会場とも初日に声優さんが舞台あいさつを行う予定もあったりして、ますます見逃せないイベントになっているのだ！

●

［公開スケジュール］

東　京■アニメシアターテアトル池袋（９月22日〜10月12日）／新宿東映パラス３（９月29日〜10月12日）／高田馬場エモーションシアターパール座（10月13日〜11月２日）

大　阪■シネマアルゴ梅田（10月13日〜10月26日）

名古屋■名古屋東映パラス２（10月６日〜10月26日）

福　岡■福岡東映パラス２（10月６日〜10月７日）

札　幌■札幌東映パラス（10月６日〜10月10日）

プロデューサー戦史① 池田憲章

池田（以下Ｉ）　ビデオアニメ「ロードス島戦記」のプロデューサーの池田憲章です。これから毎月、製作日誌として、アニメ版の楽屋話、裏話をお話しします。

渡辺（以下Ｗ）　シリーズ構成と脚本を担当するシナリオライターの渡辺麻実です。今回は、助っ人の特別出演。いろいろお話ししましょう。

Ｉ　どんな話が「コンプティーク」読者に喜んでもらえるのかなあ？

Ｗ　原作とアニメのちがいはどうですか。

Ｉ　原作の小説では、第３巻に登場するアシュラムがベルドとともに最初から出ますね。

Ｗ　３話の「黒衣の騎士」から出ます。ベルドが死んだあとで、小説ではベルドの志を継ぐ形で出るんですけど、アニメでは最初から副官級の青年将校のイメージで出ています。パーンとライバルの形になっていくんで、出番を増やしたかったからですね。

Ｉ　永丘昭典総監督と渡辺さんは、このアシュラムとウッド・チャックがお気に入りのキャラですね。

Ｗ　パーンや主人公たちは、どうしてもヒーローですから、やることがある程度決まってしまう。でも、アシュラムとウッドには、ある屈折した想いがあって、ふくらみをつけやすいというのはあります。パーンとディードリットに対応するアシュラムとダークエルフの少女ピロテースという新キャラも出ます。

Ｉ　出渕さんがどうせ出すなら美少女を、という話で水野良さんもノったキャラですね。アシュラムの人間的な想いを描くのに、このピロテースは重要なキャラになります。

Ｗ　かっ色の肌で、ファイターとしても一流の美少女。シリーズの裏面に、彼女がアシュラムに想いをよせる香りをうまく出せたら、アシュラムの幅が広がると思います。

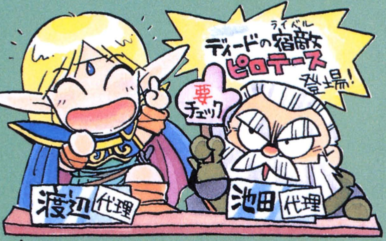
Ｉ　アシュラムの声が神谷明さんというのも楽しみな配役。

Ｗ　去年の「聖闘士星矢」の敵の青年幹部の声もよかったし、ベテランの演技で私のアシュラムを完成させてほしい！

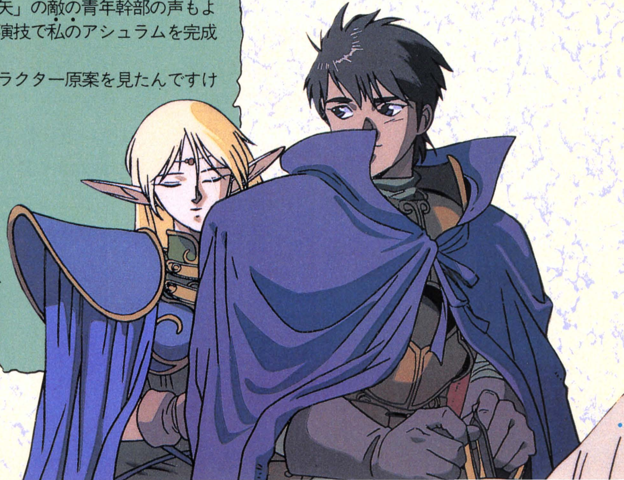
Ｉ　ピロテースのキャラクター原案を見たんですけど、胸がＶカットでミニスカート、まさにこれぞダークエルフ。

Ｗ　持ってる武器はスピアにムチ（笑）。

Ｉ　結城信輝さんも、これはいいキャラになりそうっていってるし、アシュラムとピロテースの敵役の部分にご注目ください！



イラスト／ふじたゆきひさ



安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



今回は趣向をかえて、ここでAD&D® コンピュータ・ゲームのニュースを書いてしまおう。

遅れていた『プール・オブ・レイディアンス』の移植（PC88版）がようやく出るらしい。これに合わせて、こちらも順延だった『AD&D® 冒険日誌』も出版されるようだ。両方ともよろしくお願いします（小説版『プール〜』もよろしく）。

『ヒルズファー』の方はもうすぐだそうで、『カース・オブ・アジュア・ボンド』は年末に？

パート24：ゲーム責めの毎日は楽しいぜの巻！

（前号から続く）というわけで、オリジンの話だけれど、会場でいちばん派手に活躍していたのは〝バトルテック〟のFASA社。

これはロボメカのRPGやボードゲームに壮大な未来史を組み合わせて人気を呼んだゲームだが、そのFASAが〝バトルテック〟の新作や、さらに最新作RPG〝シャドウラン〟のPRで断然目立っていたのだ。

〝シャドウラン〟というのは近未来のサイバーパンク社会とファンタジーのRPGを組み合わせたという、かなりユニークな代物。ストリート・サムライとかエルフのデッカー（ハッカー）なんかのキャラクターになれるという変ったゲームだ。ゲームシステムも、サイコロをいっぱいふることが多いので、別名〝バケツダイス〟と言われているらしい（T&Tみたい）。

〝バトルテック〟〝シャドウラン〟ともに、そのうち翻訳紹介されるはずだから、テーブルトーク・ファンの人は大いに期待してよいだろう。〝バトルテック〟にはコンピュータ・ゲームもすでに３作（RPGとシミュレーション）あるので、こちらも移植されるかもしれない。

というわけで、オリジンから帰ってきたのが、７月初め……と、思っていたら、あっというまに、この原稿を書いている８月の初めになってしまった。

その間に何があったかと言うと、『ドラゴンランス伝説III』の翻訳が終わった。『ソード・ワールド　コンピュータ・ゲーム』がかなり進んだ。『ロードス島戦記　コンピュータ・ゲームII』がかなりのピッチで進んだ。『ドラゴンランス戦記』のハードカバー本が出た。『ソード・ワールド上級ルール』が出た。『ロードス島戦記』のビデオが出た。

いま何をやっているかと言えば、『ドラゴンランス英雄伝II』の見直し、『ソード・ワールド　死せる神の島（下）』や『ソード・ワールド短編集　ナイトウインドの影』の監修、『ロードス島戦記リプレイII』の見直し……なんだ、ドラゴンランス、ソード・ワールド、ロードス島でぐるぐると回っているんじゃないか。これじゃ、テリー・プラチェットの翻訳が遅れるわけだ。大山君ごめん。

と言いつつも、ごく最近にはいろいろとおもしろいこともあった。

７月の終わりには、グループSNEの社員旅行というのがあって、そこでこれまでおとなしい顔をしていた新入社員が、じつは〈驚異！イルカ跳び男〉であるとか〈怪奇!!関節ぐにゃぐにゃ人〉であるとかが判明してしまったのだ。おかしいなあ、〝切れもの〟を求めたはずなのに、なぜこんなことになってしまったのだろうか。まあ、そのうちいつかかれら新人パワーの能力が爆発することだろう。

もっとも新入社員の影響で、かなり活気の出た点もある。それはゲームがやりやすくなったということ。このところ、ぼくをはじめ水野良、清松みゆき、山本弘、佐脇洋平らがゲームの仕事で忙しくなりすぎて、なかなかゲームそのものを楽しめる状況になかったのだけれど、こうしたマンパワー（ウーマンパワー）の充実で、いろいろと楽しめるようになったのだ。

いま現在グループSNE内で走っているキャンペーン・ゲームだけでも、〝ソード・ワールド〟〝AD&D®〟〝メガトラベラー〟〝AFF〟〝ロードス島戦記〟〝T&T〟〝クリスタニア〟、それに単発の〝ウイズRPG〟〝ドラゴンハーフ〟とかなりの数にのぼる。これから以後も〝バトルテック〟〝シャドウラン〟〝ウォーハンマ

ー”〝GURPS”などが、予定されているので、今度はゲームばかりで仕事ができなくなるのではと心配だ。

しかし、そうしたかいあって、8月6日の〝ロードス夏の陣” も無事終了した。

6月の〝ロードスの宴” では、スライド上映はあったけれど、実際のロールプレイング・ゲームができなかったので、ちょっと心残りもあった。しかし、今度はいつものアニメ上映会に加え、「ロードス島戦記RPGトーナメント」もあるというので、ぼくをはじめグループSNEの連中も大張切り。前日ブロンコス対シーホークスのアメフト対決を東京ドームまで見に行った疲れもなんのその、とんぼがえりで当日9時には大阪に全員顔をそろえるというリキの入れようだ。

ロールプレイング・ゲームのトーナメントというのは、あらかじめシナリオを決めておき、それをいくつかのグループが同時にゲームする。シナリオにはいろいろとチェックポイントがあって、各グループがどれだけそれをクリアできたかを競うわけだ。

今回のシナリオは高山浩のつくった〝第7の封印” というもの。帰らずの森で思わぬ失敗をし、大地震を起こして命からがら逃げ帰ったパーティー一行が、知り合いの騎士の家に立ち寄ると、くだんの騎士は留守で身重の妻だけがいる。騎士は代々守っている墓が、地震で崩れたのではないかと心配で見回りにいったのだ。そのうち、家の前で大きな物音がしたので見にいくと、その騎士が大きな袋を持ったまま倒れている。そして、〝第7の封印が……頼む”といって、意識を失ってしまった――という発端。

これを午前の部、午後の部2回にわけて、それぞれ9グループがどれだけうまくプレイできるか競おうというもの。ゲームマスターはそれぞれグループSNEのメンバーがあたっている。もちろん、ぼくもその一人として、GMを(久しぶりに) 行なった。

最初は、まあ原案者でもあるので、少しは冷静にかっこよくマスターの腕を見せようなどと考えていたのだが、実際にゲームを始めてみると、熱中してしまうのだ、これが。聞けば、水野良も同じだったとか。まあ、あいつはいつもおしゃべりGMだからなあ。

ぼくのグループはプレイヤーがなかなか楽しい人たちばかりだったので、結構おもしろい展開となった。結果は2位。1位はあろうことか水野GM。原作2人のグループが1位2位というのは、ひいきじゃないかと思われるかもしれないが、これはやはりノリの問題ということにしてもらおう。

というわけで、盛況のうちに〝ロードス夏の陣” も終わった。

いよいよ明日からは、またアメリカ。ジェンコン・ゲーム大会の模様でも次回は書かせてもらおう。

(次号に続く)



▲アクションアドベンチャー『ヒルズファー』は、11月中旬、PC98VI以降版で発売予定


▲「ロードス夏の陣」にて。舞台上にズラリ並んだグループSNEの面々


▲あの「ドラゴンランス」がついにカセットブックに。レイストリン=塩沢兼人、タニス=田中秀幸と、納得できる声優陣で、なかなか楽しみ。上はそのアフレコ風景。富士見カセットブックから第1巻「廃都の黒竜」が10月上旬発売予定 (予価1600円)



コンプティーク
ポニーキャニオンの

プレゼント版 AD&D® 大楽勝クイズ月報



ムーラの鎮守のカミサマも楽しみにしているAD&D® 大楽勝クイズ月報だ！　ピーヒャララ。

今年もAD&D® は豊作だぁ。日本語訳・愛蔵版「ドラゴンランス戦記Ⅰ」はもう読んだかな？　なに、まだとな。

でもダイジョー・ブィ！　今月はそんなトレンドに乗り遅れた読者のために、打ち止めなしの大開放プレゼント。

答を書いたハガキに41円切手を貼ったら、いますぐ郵便ポストへプリーズ！

熱血「AD&D®ギョーカイくん物語クイズ」

みんなの憧れ（？）のＡＤ＆Ｄ®業界の裏話。次の文章を読んで正しいと思ったら◯、嘘だと思ったら×で答えてくれ。

1 大楽勝クイズでは毎月約700万通の応募があるが、正解者はそのうち４人くらいしかいない。

2 ＡＤ＆Ｄ®日本発売元の天下のポニーキャニオン・松本慶明さんは、頭脳明晰(ずのうめいせき)で優しいイイ人だヨイショォ！

3 グループSNEのみなさんも、密(ひそ)かにこのクイズへの応募をしているがポニーの松本さんには内緒である。

問題文の１～３それぞれに、◯か×で答えてください（例１－◯）。

また、最近読んでおもしろかった本をひとつあげてください。クイズの正解者から抽選で３名に賞品を送ります。

●応募の締切：1990年10月６日必着

応募ハガキの書き方

（裏）
①クイズの答
1－（ ）
2－（ ）
3－（ ）
②住所
③氏名・年齢
④最近読んだ本

（表）
102-□□
東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部
10月号
AD&Dクイズ係
41円切手を貼ってください

今月のプレゼント！

読書の秋はコレを読め！

ファンタジーＲＰＧの巨編の決定版が、ついに日本語で読める！

タニスたちとともに、伝説のドラゴンの蘇るクリンで、再び冒険の旅を始めよう。

日本語訳愛蔵版発売を記念して、全３巻をセットで３名にプレゼント！　はずれた人は買ってでも読もう。



▲Ⅰは好評発売中！Ⅱは10月、Ⅲは11月と、怒濤の如く発売されるゾ

9月号当選者発表

●クイズの答え

①－（Ｂ）　②－（Ａ）

●当選者（敬称略）

福井県／岩栗和子　青森県／神明前兼一
北海道／福田哲司　愛知県／上野裕明
沖縄県／比嘉昭人　東京都／辻勝也
愛媛県／久米利治　静岡県／大月竜也
三重県／木村学　長野県／久保田篤
秋田県／小野孝臣　ほか４名

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



コンプコレクションスペシャル
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
この一冊でキミは「天外魔境」のすべてを知る!!
OVA版「天外魔境」を中心にPCエンジン版「天外魔境Ⅱ」の極秘情報も収録するぞ!!
フィルムストーリー、設定資料はもちろん、企画の進行過程、PCエンジン版「天外魔境Ⅱ」情報などなど、「天外魔境」の世界の魅力とその秘密を満載！ ファン必携の1冊だ!!
9月下旬発売予定
●A4変型 ●1,400円(税込)
角川書店

近づく冒険者の足音!

日本ファルコム新作大追跡 PART3



『ドラスレVI・英雄伝説』の続編が出るという話を聞いて、みんな落ちついていられなくなってしまったようだ。わー、痛い痛い! 押すなってば!! ……とそんなワケでェ、今回はボクたちメインの人物関係にスポットを当てて続編の予想をしてみたぞ! あ……あのふたりともケンカしないで……。

『英雄伝説II』は第2世代が登場する!? かもしれない……

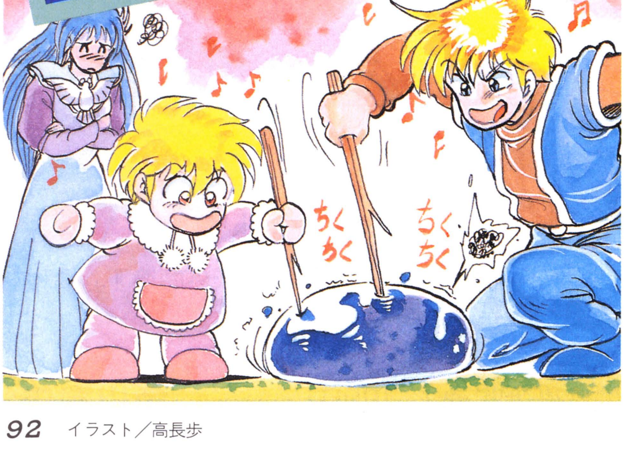


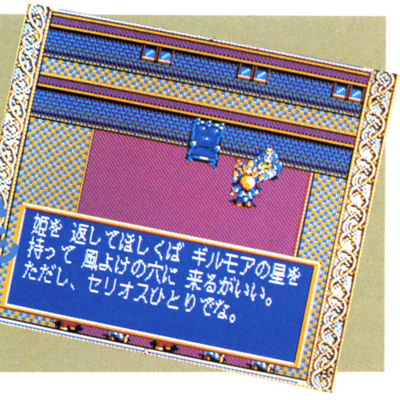
▼本編ではいろいろと悲惨な目にあわされたディーナ姫。それもいまとなっては過去の思い出!?

アグニージャを倒し、ファーレーン王国の王位を継承したセリオス。そして年月は過ぎ、その意志を継ぐ者がこの世に生を受けた……なーんて言うとやたらとかたい感じだけど……『英雄伝説II』ではセリオスたちの息子や娘、つまり「第2世代」に会えるかもしれない……。あるいは、その「第2世代」が冒険に出ていく、ということも……?

もしそうだとすると、いまだ謎の残るイセルハーサを『VI』のメンバーの子どもたちが、父親(母もいるけど)たちが挑んで解明しきれなかった謎に挑戦するため旅に出ていくのだろうか……?

登場キャラの生い立ちや性格も気になるね。





こんな場面もありました……

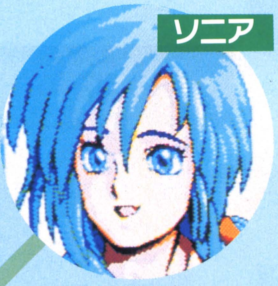
 イラスト/高長歩

『VI』のメンバーの「その後」は？

セリオスの場合

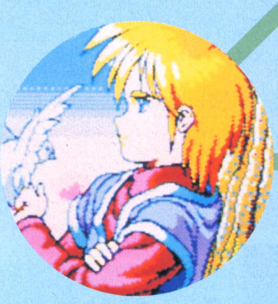
彼との関係でチェックしておきたいのが、ソニアの存在。セリオスに思いは寄せていたものの、彼がディーナ姫を王妃として迎えることはほぼ確実!?　そうすると、ソニアは家臣として仕えるのか!?あるいは新たな旅に出ていくのかも……。

ソニア



▲しょせんはかない恋なのか……

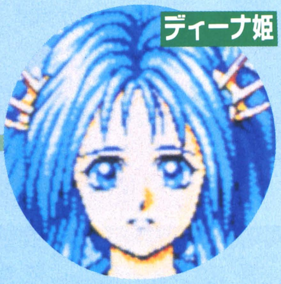
対抗!?



▲三角関係にセリオスは苦悩!?

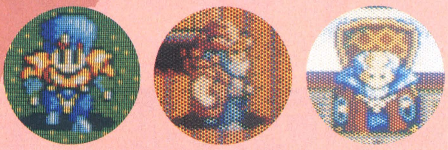
本命!?

ディーナ姫



▲ファーレーンの王妃説が有力!?

ゲイル一家の場合



セリオスのつぎに気になるのがこの人たち。大盗賊・考古学者・冒険者と、親子3代バラバラの人生を送っている。それというのも2世と3世が盗賊稼業にアイソをつかしたからなのだが……。いや、次回作でゲイル1世が生きているという保証がないとすると(おいおい)、ふたりの人生に変化が生じるかも。なんたって財産問題が出てくるしね。



▲ファンガスに残るのか、旅を続けているのか……？

リュナンの場合



ラヌーラ王国の王子である彼は、出来の悪いふたりの兄の世話をしに国へ戻るのかも。いや、アイソをつかしてセリオスに仕えている可能性もあるな……。



▲気苦労が絶えない「エリオン様」である。この兄弟、どうなるのやら

ローの場合



こいつはどこかに落ちついている……ということはなさそう。まあ世渡りのうまい彼のことだから、思わぬ場所でバッタリ会う……なんてパターンかも!?



▲危険なことがキライなこの男。どこかで危なげない生活を送ってる!?

〆切迫る!

『英雄伝説II』ザ・大予想

前号でもお知らせしたこのコンテスト。読んでないという人や、忘れてた人のために、もう1度宣伝をやっちゃうので、はいはい注目して！

謎多き新作『英雄伝説II』の設定やアイテムについて、みんなで予想してみよう！　というのがこの企画。とくにアイテム部門で「おーっこれはスゴイ！」というものは、実際にゲームに登場してしまうぞ。これはあまりにもスゴイ!!

大賞をはじめいろいろなプレゼントを用意して、キミの応募を待っている。あて先はこちら！

〒102 東京都千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「英雄伝説II ザ・大予想」係まで。アイテムは名前と効果を必ず書いてくれ。

締切りは9月20日！　あと少し!!



「謎の新作」傾向と対策

新作が出るたびに、さまざまな「新鮮さ」を感じさせてくれたファルコム作品。その名作の歴史に新たに加わろうとしている「謎の新作RPG」がある。今回はいままでの作品を例に、ポイントをチェックしてみよう。

ビジュアル効果は?

『スタートレーダー』に見られた、映画の1シーンを思わせるようなリアルな場面展開。今回の新作も、じつに多彩でリアルなビジュアルがゲームの展開を盛り上げてくれる!?



▲鮮やかなグラフィックが、プレイヤーをすんなりとゲームの世界に招いてくれた

魔法の種類は?

RPGの華といえば、さまざまな魔法がそのひとつ。『ソーサリアン』ではその種類の多さ、そしてシステムのユニークさが特徴的だった。



▲魔法の魅力を最大限に発揮！

今回の新作RPGでも、魔法に関してはかなりの数の系統のものが用意されているんじゃないだろうか。その効果もさまざまで、呪文を覚えていくだけでも楽しくなるのでは(使わなきゃ意味ないって？)。

アイテムは?

アイテムの魅力は、やはり使ってみての効果。『ドラスレⅥ』ではかなりの数そしていろいろな効果のアイテムが登場したが、そのパワーに匹敵するような数と効果のアイテムが「謎の新作」でも出てくるのでは……!?

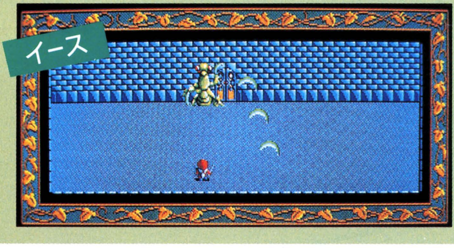


▲モンスター退治も楽しくなってしまった!?

モンスターは?

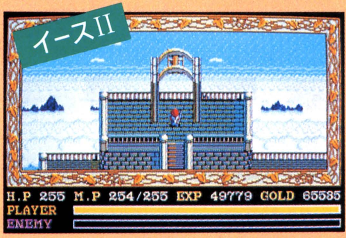
『イース』シリーズに代表されるような強烈なインパクト、意外な攻撃のモンスターのラインナップは、ファルコムの得意技。今回も……!?

▼とくにデカキャラのインパクトが強烈だったのだ



音楽は?

GMでは定評ある、ファルコムサウンド。今回の新作でも、ドラマチックにゲームを盛り上げてくれるだろうね！



▲展開の抑揚に即した曲のつくりがみごとだった。多くのアレンジもされている

シナリオ＆演出は?

RPGのお楽しみとして忘れちゃいけないのが、さまざまなイベント。ゲームを一編のドラマとしてプレイヤーに印象づける演出のすばらしさや、展開の絶妙さは、『イースIII』などで実証されている。

今回の新作でも、プレイヤーをうならせるような、あるいはジーンと感動させるドラマが待っている!?



▲出会いと別れ、愛と憎しみ……キャラたちの思いが、モニターを通して伝わってきた

‖結論‖

つまりは！　これまでの作品の枠を超越したようなスケールのどでかい冒険のプロジェクトが進行しつつあると予想するのだった!!



FALCOM NEWS!

夏から秋にかけてのファルコムは、うれしいニュースがいろいろ。新たに開店したショップに最新グッズ、OVAの直前情報などをお届けしちゃおう。

SHOP ファルコムショップ名古屋店OPENだっ!

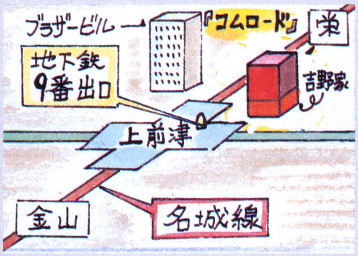


ファルコムに関するアイテムなら、なんでもそろっているファルコムショップ。東京・代々木のお店はすっかりおなじみだけど、このたび名古屋にもオープンしたのをキミは知っていたか!? 市内のパソコンショップ「コムロード」内に、7月28日オープンしたのだ。

キャラクターグッズはもちろん、CDやビデオ、コミックなんかもそろえて待っているぞ。

つぎはキミの街に開店するかもしれないぞ。

●ファルコムショップ　名古屋店
〒460 名古屋市中区大須3−46−5
パソコンショップ・コムロード内
【交通】地下鉄名城線・上前津駅下車9番出口。名古屋駅からは東山線に乗り、栄駅で乗り換え



CD 初回プレスを見逃すな!

9月5日に発売になったCD『パーフェクトコレクション・イースII』。米光亮氏の最新アレンジをはじめ、ボーカルやアカペラなども収録した、アレンジ版の玉手箱だ。

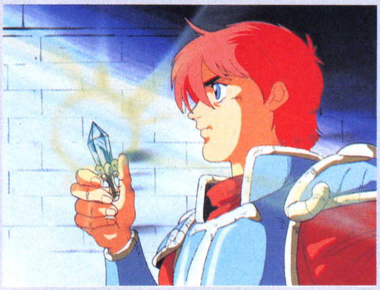
さらに初回プレス盤は、『パーフェクトコレクション・イース』に続いてのカラーピクチャーディスクなのだ。まだ手にしてない人は、急がないとなくなっちゃうぞ!



▲これがウワサのカラーピクチャーディスク。ゲームの思い出もディスクと一緒に回る!?

OVA 「イース」3巻発売!

ファン待望のシリーズ第3巻「トバの章」が9月21日発売だ。フィーナを救い出し、最初の「イースの書」を手に入れたアドルに、新たな試練が降りかかる……!



▲3巻のメインの舞台は再びミネア。占い師サラに黒い影が迫る……!! 詩人のレアも登場するぞ

GOODS 新作グッズをプレゼントだ!

さて、毎度おなじみのファルコムグッズにいろいろと新作が登場したので紹介してしまおう。

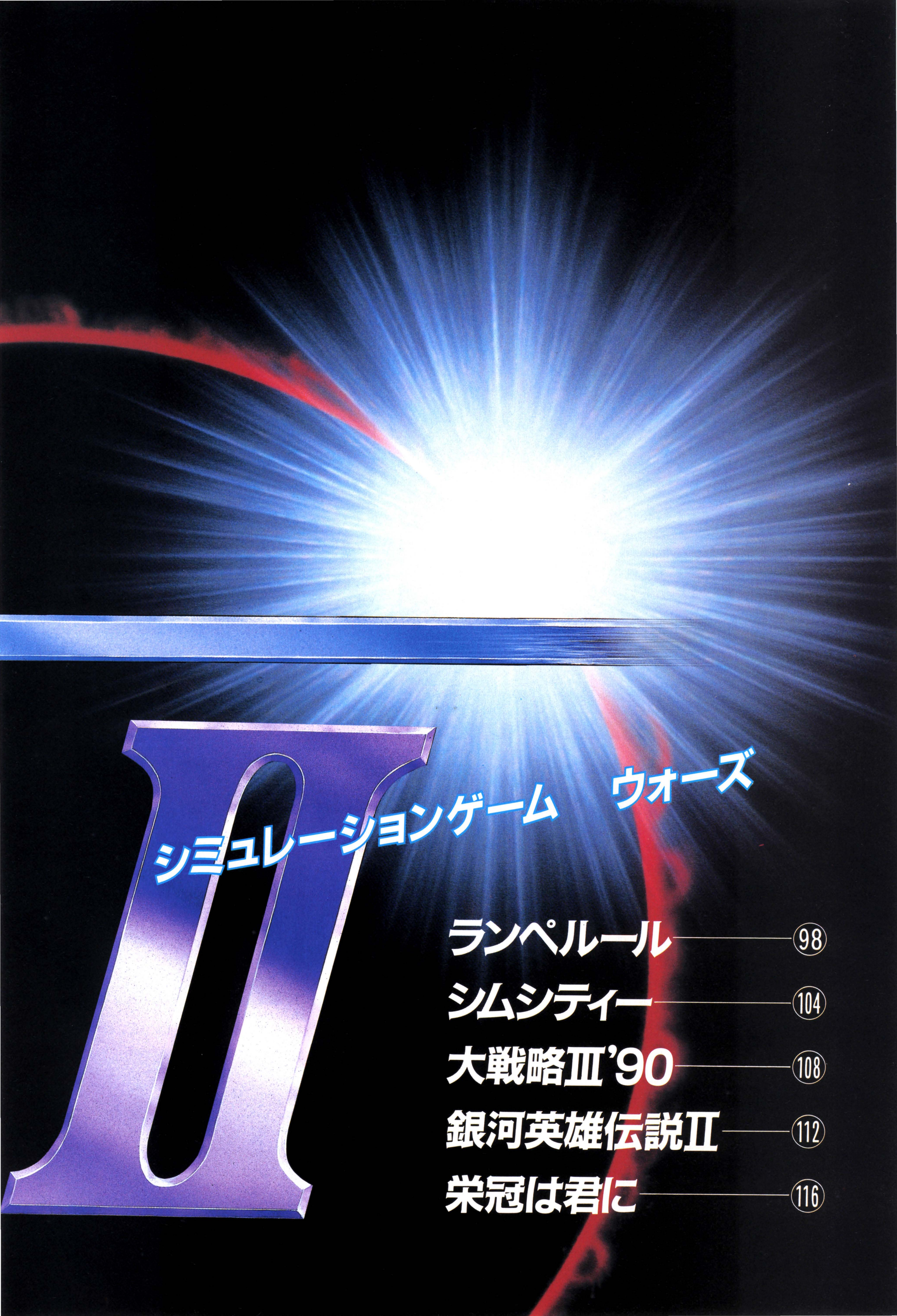
シンプルなデザインの『イースIII』のマウスマット。7つ道具がひとつに収まった、サバイバルキット。そして『イース』のマグカップと、オシャレなアイテムがそろっている。ほかにもボールペンやシャープペンなどの文具も、新発売になったぞ。

今回は読者のみなさんにマウスマット・サバイバルキット・マグカップをそれぞれ5個プレゼントしちゃおう。ほしい品物の名前を書いて、「コンプティーク編集部・ファルコムNEWグッズプレゼント」係まで! 住所は「大予想」の欄を見てね。



4カ月の沈黙を破り、コンプ編集部が再び放つ
一大巻頭SLG巨編第2弾。
よりハードな最新鋭ゲームを投入した今度の戦いに、
キミは勝利できるか!?

特集 SLG WARS



II

シミュレーションゲーム　ウォーズ

L'EMPEREUR

ランペルール





『ランペルール』の舞台となるのは、18世紀末から19世紀初頭のヨーロッパ。キミは新任司令官時代のナポレオン・ボナパルトになりかわり、列強諸国を撃破し、皇帝まで成り上がらねばならない。志なかばで非業の死を遂げるか、見事ヨーロッパを統一し、フランスに栄光をもたらすか？　波乱万丈の英雄物語の始まりなのだ！

新登場！　仏国英雄譚

『ランペルール』のコンセプトをひと言で述べれば、従来の光栄歴史シリーズの流れを受け継ぎながら、戦略・戦術の面で一層の深化をはかる——ということだろう。具体的にいえば、まず都市と国家の関係が挙げられる。これまでのシリーズでは国家（＝国）のみ。戦略はすべて（武蔵とか越後といった）国単位に行われていた。これに対して『ランペルール』では国家の下に「都市」という概念を持つ。これは従来の“国”がより細分化されたかたちと考えてくれればよい。

このゲームでは、国家とは都市の集合体である。内政や軍備の多くは、国単位ではなく都市単位に行われる。したがって、キミの欧州制覇のための戦略は“町から町へ、都市から都市へ”転戦しながら、当面の敵を打ち倒していくわけだ。とはいえ、これがなかなかの大事業。ともすれば“対仏大同盟”で多方面の敵をかかえがちな（欧州の嫌われ者!?）フランスのこと。プロイセンを一撃したあとは、同盟を結び、返す刀でスペインを討つ——といった和戦両用の戦略が必要となってくるのだ。とくにイギリスやロシアといった強敵との駆け引きは圧巻。わずかな作戦の狂いが致命傷ともなりかねない危うさを含んでいる。

などと、ファンの諸君には驚かすようなことばかりいっているようだが、これぞ『ランペルール』の醍醐味その1。かつて全欧州を制覇しようとして果たせなかった風雲児ナポレオンの夢をディスプレイ上で実現してくれ！



▲食料問題でのフランスの優位は明るい材料。貿易に応じてやれば相手の対仏感情は好転する



▲医療への投資（病院建設）を怠ると、コレラ・ペストなどの疫病が襲いかかる。要注意だ！

●光栄☎044-61-6861●PC8801SR以降／9,800円（サウンドウェア付12,200円）〔税別〕

特集 SLG WARS II シミュレーションゲームウォーズ

「ランペルール」に勝つためのキーポイント

『ランペルール』はこれまでの歴史シリーズの中では、もっとも手ごたえのあるＳＬＧのひとつ。フランスの周辺諸国はいずれも反仏感情が高く、油断しているといつの間にかフランス包囲網が形成される。対策としては、列強の圧力をはねかえすだけの軍備を整える富国強兵策より他はない。また、多正面での作戦を極力避ける外交戦略は必須の要素といえる。



▲前途多難のシナリオ１開始時の情勢である！

結論をいえば、単純な戦争一辺倒では、いつまでたっても勝利を収めることはできないのだ。というわけで、今月は「勝利のためのキーポイント」をいくつか挙げてみた。

KEY POINT 1 都市

都市を制する者はゲームを制す！

『ランペルール』での都市は、軍にとっての経済的な基盤であり、遠征による他都市制圧のための軍事拠点である。必要な軍備のほとんどは都市で整えられる。都市を制する者はゲームを制すと心得よ！

「都市を制する者は…」といわれてもピンとこない人は、次のように考えてもらいたい。都市とは国をより細分化したものである、と。都市は人口をはじめ、商業・工業・農業などさまざまな能力を持つ。欧州を統一するためには、豊かな都市をどれくらい保有しているか——によるところが大きい。例をあげればフランス領の都市は一般的に農業生産力が非常に高い。食料に困ることが少ないために、(他国に比べて）より多くの徴兵が可能である。司令官としては、これらの(都市ごとの性格を把握した上で)自分が拠点としたい都市の内政を注意深く行うことが必要となるだろう。というわけで以下、下段を参照のこと。



都市の内政

都市の力を引き出すためには、「投資」による産業振興が必要となる。商業・農業・工業それぞれに投資することで、金・食料・物資の生産高がアップする。いずれも軍備を整えるために重要な要素である。なお、従来のシリーズの“民忠誠度”にあたるものが食料・物資の充足度。充足度が低いとスト・内乱が起こり都市が荒廃するので、「分配」によってこまめにアップをはかっていきたい。



▲兵士に食料・金を支給したところ

都市の軍備

都市の軍備のメインともいえるのが「徴兵」による戦闘員の確保。とはいえ、徴兵できる数は都市の人口に大幅に左右される。軍備は、できるだけ大都市を拠点として行いたいゆえんである。このほか騎兵部隊をつくるための軍馬の購入や、訓練、演説による士気アップは欠かすことができない“都市の軍備”である。なお、地域によってはゲリラ・コサックの襲撃があるので要注意。できれば拠点を移しておきたい。



▲ようやく準備が整った。いざ出陣！！

司令官のジレンマ

すべての軍備を都市で賄(まかな)うことはできない。例をあげれば“大砲の配備”。砲兵部隊をつくるために必要な大砲は、政府に権限が与えられている。国政を握る以前、司令官、最高司令官時代には「陳情」によって政府に配備を要求しなければならない。これがなかなか面倒である。回答がくるまでには一定の時間がかかるので、その間辛抱強く待機していなければならない。政府を相手に“焦り”は禁物なのだ。



▲いつもこういってくれれば問題はないが…

KEY POINT 2 成り上がり

いつまでも司令官ではいられない！

『ランペルール』の世界では、司令官はもっとも位の低い階級。移動も制限され、指示できるコマンドは都市の内政・軍備のみ。“政府に使われる者の悲劇”といえようか。一刻も早く成り上がって国政を手中に収めるべし！

『ランペルール』の新機軸のひとつが“成り上がり”。司令官から順番に皇帝までの出世の階段を昇っていかねばならないのだ。身分がちがえば使えるコマンドもちがうから、生き残るためには一刻も早く成り上がる必要があるわけだ。たとえば（最高）司令官のキミがイギリス本土上陸をめざしたとしても、制海権確保や上陸に必要な艦船は政府の権限。「艦船を配備してください」、「なにぶん予算がないのでな」などと陳情・回答の押し問答を繰り返したあげく、イライラするのが関の山。その間、刻々と貴重な時間が失われるというわけだ。こうなると、（わからず屋の）政府を倒して“力いっぱい戦いたい”のは人情というか、精神衛生上の問題。シナリオ2の勝利条件を達成して第一執政になるまでが、“一介の司令官”と“政権担当者”の分かれ目といえるだろう。国政を手中に収めよ！



▲これぞ究極の成り上がり“皇帝就任”。とはいえ、スペイン情勢は楽観を許さない。正念場はこれからだ！

司令官から政権担当者へ

司令官時代

司令官の権限は基本的に都市にしか及ばない。しかも前線都市（敵都市に隣接）からの移動は不可能となっている。つまり総裁政府が（気まぐれに）敵と和平を結ばない限りは、延々戦わされる運命にある。シナリオ１の勝利条件をクリアして最高司令官になれば、移動の制限は解除されるが、いずれにせよ外交や大砲・艦船配備などの国政に参与することはできない。これすなわち“軍人”と“政権担当者＝政治家”の分かれ目といえるだろう。







政権担当者

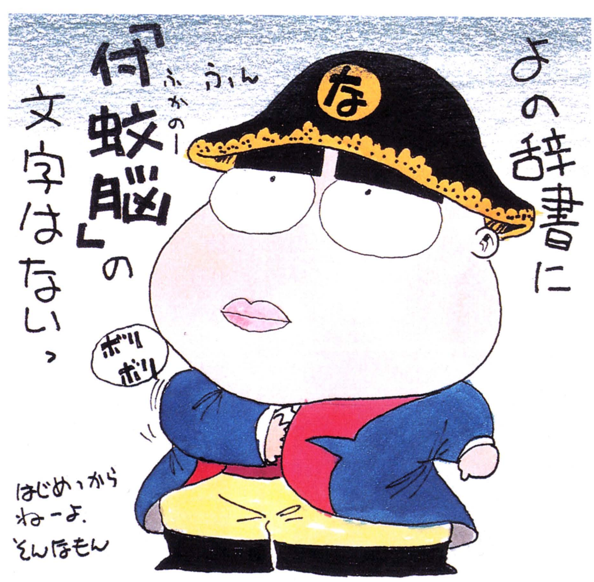
最高司令官から第一執政へ。シナリオ２をクリアしてパリの総裁政府を倒せば、晴れて政権担当者に。国政から都市レベルまで、すべてを自分の采配によって決定することができる。なかでも外交戦略と戦闘は、不可分の要素なので、和戦とりまぜの戦略が展開できるのがありがたい。ヨーロッパを股にかけた縦横無尽の活躍を期待する！

前線離脱は許されないのだ！

「な、なんという理不尽！」と司令官であることの悲哀が身にしみるのがこれ。足かせをはめられているといえようか、目前に敵がいる限り、（後方都市への）移動は許されないのだ。戦闘など、なんらかの原因で戦力が激減した時など、この足かせは辛い。

ただし、抜け道がひとつだけあり。たまに総裁政府が敵と和平を結ぶことがある。こうなると移動制限は解除される。そうなったらすぐさま国内を移動して、ありったけの金・食料・軍人・兵士を傘下に吸収すべし。とはいえ、調子にのってパリへ赴くことだけは避けたい。首都へ入城した途端、軍は編成を（強制的に）解除され、“もとのもくあみ”になってしまう。

まあ、結論はたったひとつ「一刻も早く司令官から成り上がれ！」だ。



 イラスト／盛本康成

KEY POINT 3 外交

政権担当者の真骨頂!!

多正面での戦いを避けるためには、抜け目ない外交戦略が必要不可欠。同盟、条約締結によって常に敵を孤立させる。各個撃破こそが『ランペルール』制覇のカギなのだ！

こちらが立てばあちらが立たぬー多正面での戦いは避けるべし!

フランスを取り巻く状況には厳しいものがある。ほとんどの国が高い反仏感情を持ち、史実では（ナント）5回もの対仏大同盟が結成されたくらいである。海を隔てた宿敵イギリスは絶対に妥協しないからさておくとして、外交戦略の狙い目は大陸諸国。

どの国も「決定的な一撃」を与えさえすれば、“腰くだけ”になる。すなわち対仏大同盟から脱落して和平を結ぶことが可能となるのだ。序盤から中盤にかけてのフランスの強敵は、オーストリアとプロイセン。

両国に対する“一撃”は敵首都の占領がもっとも理想的な手段だ。首都を占領したあと外交に転じて和平を結び、返す刀でスペイン・ポルトガルなどの弱小勢力をかたづけるのがオススメ。忙しいことこの上ないが、ヨーロッパの覇権を握るためには、“日々是決戦”の積極姿勢が要求される。睡眠時間3時間でがんばってくれ！





▲対仏大同盟にはなかなか迫力がある。東西に拠を構えるロシア・イギリスが要注意というところか？

実例:1802年3月の情勢

フランスは現在プロイセンと戦端を開いているが、バイエルン・オランダが盾となってこの方面は静か。ナポレオンの軍勢はイタリアの禍根を除こうと、ナポリ王国を追いつめている最中である。イギリスはフランス沿岸を狙い、スペインも対仏感情を悪化しつつある。イタリア問題の解決を急げ！

慎重に戦いたい相手BEST3だ!!

イギリス王国



圧倒的な工業力と制海権を背景に、あくまでもフランスに敵意を燃やす。海峡を隔てた向こうに火ダネを抱えているようなものだが、当面は英本土上陸などくわだてないように。制海権のない上陸作戦は敗北必至なのだ。



ロシア帝国



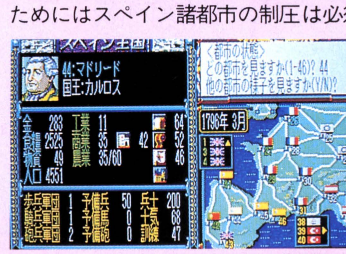
ロシアは豊富な資源を持つ上に、総じて軍人の能力が高い。また、せっかく占領した都市にはコサックが出没するしと、やりにくいことこの上ない。大ロシアを相手にする場合は、中途半端は禁物。総力戦の心構えで。



スペイン王国



国自体は弱小ながら、背後にイギリスが控えている。しかも占領した都市にはゲリラが待ちかまえているので、“泥沼化”が予想される嫌な相手だ。ただし大西洋・地中海の制海権を握るためにはスペイン諸都市の制圧は必須。



KEY POINT 4 戦場

砲兵・騎兵の活用がカギ！

『ランペルール』に登場する兵科は歩兵・騎兵・砲兵の3種類。戦場で勝ち残るためには、それぞれの役割をしっかり把握した戦術が必要となる。なお、戦場では季節、地形も重要な要素。忘れずに。

後世ナポレオン戦術といわれた戦法の特徴を述べれば、“火力の集中”“中央突破”といったところ。敵の一点に火力を集中し、混乱に乗じて戦線突破をはかる――近代戦術のはしりともいえる。

このゲームでも同様、砲兵は敵を崩すための重要な要素だ。視界のきく高地などに配置して敵を撃ち据える。士気の低い部隊はすぐに混乱状態（パニック）に陥るので、あらかじめ隣接した騎兵が突撃を敢行。これで敵部隊は壊滅するわけだ。

歩兵はこの間の戦闘を支援するどちらかといえば地味な役まわり。とはいえ、架橋・陣地構築など工兵の役割をも兼ねるので、決して見過ごしにはできない兵科である。

３つの兵科の“役まわり”はだいたい理解してもらえたと思うが、これにも増して重要なことは、「その兵科が得意な軍人に指揮させる」ということ。ナポレオンだったら（贅沢にも）歩兵と砲兵の指揮能力がＡなので問題はないが、大半はひとつでもＡがあればいいほうだ。とくに砲兵や騎兵は、編成するまでに手間ひまがかかる貴重な兵科なので、Ａクラスの軍人に指揮させてあげよう。

なお、戦場によってはまったく砲の視界がきかないところがあったり、季節・天候によっても戦闘は大きく左右される。それぞれの戦場の地形、敵の陣容もよく考えて慎重かつ、臨機応変に戦うようにすべし！

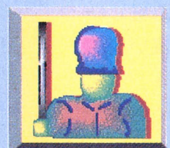


▲無謀な上陸作戦はネルソン提督の思うつぼ。くれぐれも段取りを考えて実行すべし！



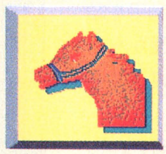
▲こうして見ると、Ａクラスの名将というのはほんのひと握りなのだ！

歩兵　縁の下の力持ち



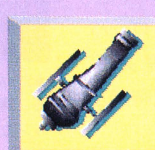
歩兵の編成はもっとも簡単。馬も砲も必要とはしない。いっけんして“ぱっとしない”兵科に映るが、戦場における歩兵の支援は馬鹿にできないものがある。

騎兵　戦場の華



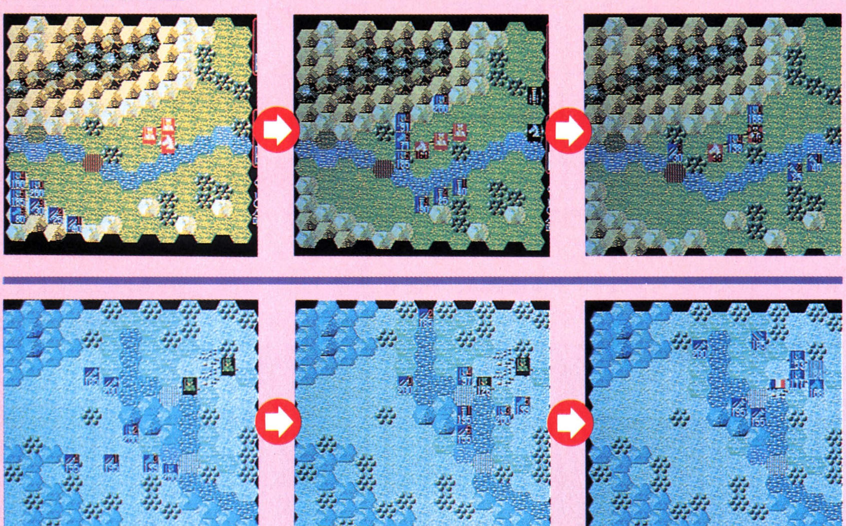
騎兵の突撃は最高にして最大の打撃力を誇る。が、できれば混乱に陥っている部隊に対して行ってほしい。突撃によって逆に混乱する場合がままあるからだ。

砲兵　破壊力最高



離れた位置から敵を攻撃する――これが砲兵の基本コンセプト。火力を集中して、敵部隊を混乱に陥れよ。ただし、能力が低い指揮官が率いると誤射のおそれあり。

実例紹介　大砲の射程に注意せよ！



上段の写真は、ゲーム開始時のミラノ攻略戦。砲兵が展開しやすい地形なので敵に援軍があったものの、勝利を収めることができた。いっぽう下は冬のモスクワ攻防戦。部隊は遅遅として進まず、しかも変わりやすい天候の中、曇りや雪になると砲の視界は大幅に狭まるのが辛いところ。騎兵・歩兵の活躍によって砲兵の不調をカバーするしかない!?

 イラスト／渡辺　宏

KEY POINT 5 人 材

適材適所の人材管理を！

やっぱり最後は人の力——というわけで、『ランペルール』における人材は多士済々。戦場での働きに本領がある者、しみじみこつこつの内政が得意な者、適材適所の人材管理を心がけよ！

特集 II SLGWARS シミュレーションゲームウォーズ

『ランペルール』の特徴のひとつが、人物パラメータの詳細な設定。兵科ごとの“得意科目”に始まり、内政でも地道な投資が得意な官僚タイプ、建設が得意な現場監督（!?）タイプ、はたまた華麗な外交を得意とする口先三寸の外交官タイプなど、多彩な人材が群れ集う。

まあ、これがこのゲームのおもしろさだと思うが、おのおのの能力を心得ていないと、生粋の軍人タイプのミュラ将軍に外交を任せたり、外交を本職とするタレイランを戦場に送り出したり、笑うに笑えない“悲喜劇”が展開され、フランスの栄光どころか生き残ることさえ難しくなる。



▲ナポレオンの兄弟。ナポレオンと同様にコマンド指示が可能。でも能力が低いなあ！

特集 今、気になる男たち——人材データの傾向と対策

■ベルティエ



ナポレオンの参謀総長、陸相を務めた。主として軍政方面に才能を発揮した人らしく、補給・指揮能力に見るべきものがある。ただし、前線には出さないほうが無難か。

■ブリュヒャー



勇猛果敢なプロイセンの将軍。ナポレオンに連戦連敗を重ねたが、屈することなく一貫して反ナポレオンの信念を貫いた。最後の戦い（ワーテルロー）でついにナポレオンを破る。

■メッテルニヒ



オーストリアの外相・首相として、反ナポレオン陣営の重鎮であった。政治・経済・補給のトリプルAは内政面でのトップクラス。戦場に出すのはもったいない人物である。

■ウェリントン



ポルトガル・スペインでフランス軍に勝利した名将。ワーテルローの戦いでは見事ナポレオンを打ち破る。内政・軍事とも非のうちどころがないNo.1の人材である。

■タレイラン



はじめ総裁政府に仕え、後ナポレオンの外相となる。外交官としてフランス敗北後も生き残り、変節漢といわれながらもウィーン会議ではフランスの戦争責任の回避に成功した。

■クトゥーゾフ



ロシアの老将軍。ロシア戦役にてナポレオンを打ち破るが、追撃の途中で病死した。主として軍政(補給)・軍事に能力を発揮する名将タイプである。



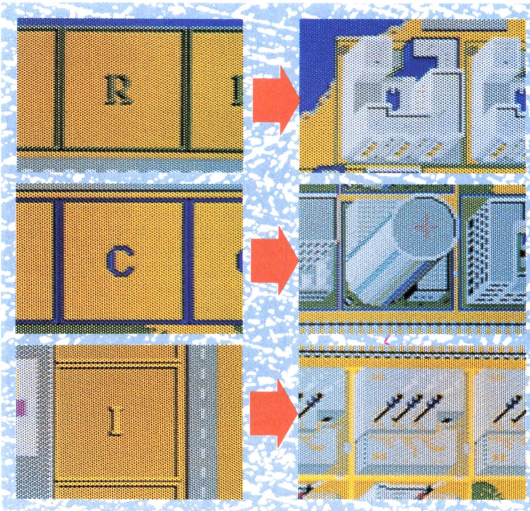
シムシティー

おまちかねの『シムシティー』がやっと98にも登場！ ほかのハードでやりこんで、細かいワザまで知ってる人もいるかもしれないけど、それだけじゃダメ。まずは基礎をバッチリ(死語)固めよう。

わが町を構成するユニットたち

『シムシティー』をひとことであらわすと『人口を増やすゲーム』ということになるかな。こう言うと簡単に聞こえるかもしれないけど、それはおおまちがい、これがけっこう難しいのだ。ほおっておいても大きくなりそうだけど、『シムシティー』の住人はそんな手抜きをゆるしてくれない。住宅地、商業地、工業地のバランス。スタジアムをつくれだの港や空港が欲しいだの要求はいくらでもでてくる。警察や消防署、道路に鉄道等、住民の御機嫌をうかがいつつ人口を増やしていかねばならないのだ。本物の市長はほんとにこんなに忙しいのかい、と疑いたくもなるよ。それにしても、どこの世界で勝手に工業地を爆破して住宅地にしてしまうようなひとを市長と呼ぶんだろう？

町は働くところに住むところ



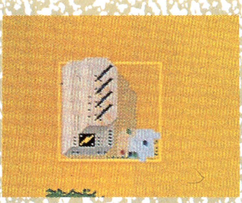
◀**住宅地**　住民を増やしていくのが目的のこのゲームでは、こいつがもっとも重要なユニットだ

◀**商業地**　住むところだけじゃダメ。働くところがなくっちゃね。初めは少なくてもいい

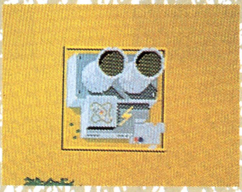
◀**工業地**　商業地とともに住民の働く場所になる。スクスクと成長してくれるんだけど公害がね……

火力か？原発か？

まず初めに考えなければならないことは発電所を火力にするか原発にするかということなんだ。両者のちがいは、火力に対して原発の電力の供給力は3倍ぐらいあること、火力は公害を出し、原発は公害こそ出さないもののメルトダウンを起こす可能性があり、そうなると長期間使えない不毛の地が広範囲にひろがるぞ。さて、君はどっちを選ぶ？

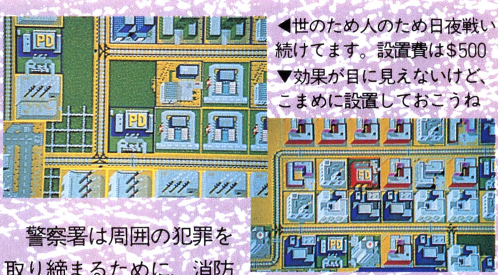


▲火力発電所は効率は悪いし公害を出すし困ったもんだ



▲原発は性能は良いんだけど、たまにメルトダウンを起こす

我々が市民を守る

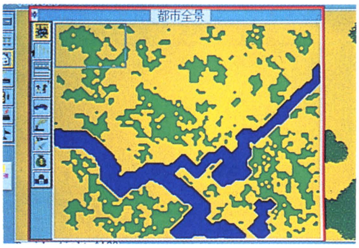


◀世のため人のため日夜戦い続けてます。設置費は$500
▼効果が目に見えないけど、こまめに設置しておこうね

警察署は周囲の犯罪を取り締まるために、消防署は発生する火災の防止と発生した火災の鎮火のために設置するんだけど、維持費がかかるので費用と相談しながら設置して行こうね。設置の目安としては警察署なら犯罪発生率を見て赤い部分に設置すればたりると思うよ。消防署は町の大半をカバーしているって程度でとりあえずは大丈夫。

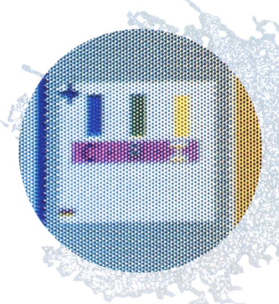
●イマジニア、フォアチューン☎03-343-8911●PC9801、X68000、J-3100／9800円(税別)

住民の期待に応えてこそ市長だ！

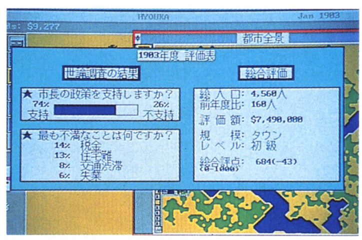


▲マップ選びも重要、自分の町なんだからね

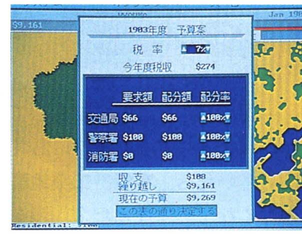
まず最初はマップ選びから始めよう。今回選んだマップは、まん中に河が流れているタイプ。マップは選ぶ前に何度でもジェネレートされるから気に入るまで選び直そう。基本的な選び方としては緑が多い、水辺がある、水が多すぎないぐらいはおさえておいたほうがいい。公園は土地の価値を上げたり、公害の拡散を防いだりするんだけど、初めからある緑は公園よりも効果が高いんだ。水辺に建てた建物も価値が高くなるよ。でも水辺が多すぎると今度は普通に使える敷地が狭くなっちゃうからね。マップが決まったらまず発電所を建てよう。必ず時間設定は停止にしてから作業しようね。



◀Cは商業地、Rは住宅地、Iは工業地を表し、上にのびているほど需要が大きい



▲どっかの政治家じゃないんだからちゃんと市民の苦情を聞いて住みよい町を目指そう



◀その年の予算案。序盤は承認だけしていればいいよ

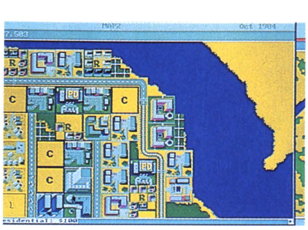
つぎに住宅地・商業地・工業地の3つをこの順に建てよう。まず人がいなければ話にならないので住宅地から。そのあと工業地をつくるんだけど、公害を出すのでほかの地区とは少し離してつくったほうがいい。商業地は人口が少ないうちはあまり伸びないので最初は少なくていい。毎年1月に予算表が表示されるけど最初のうちはいじらなくていい。それより評価を見よう。住民が何を求めているかがわかるね。

愛される市長も楽じゃない

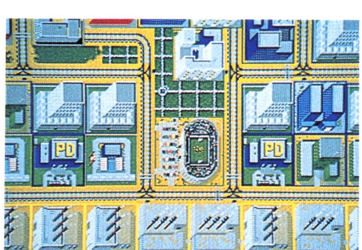


◀あっというまにタウンになった。でも先はながい

市民の不満を解消してやろうといっしょうけんめい働いているのに、つぎからつぎへと苦情を言ってくる。まあしょうがないからあきらめてせっせと住民のために働こう。でも税金と住宅難だけはほっといていいよ。税率7％のままならば苦情は言われても住民が出ていくことはない。住宅難っていうのは住宅の値段が高いから起こるんだけど、それは住宅の価値が高いってことで、ある程度までなら、喜ばしいことなんだ。住宅が増えて人口がある程度、多くなってくると、アメフトのスタジアムを建設しろと言ってくる。つくってやらないと人口が増えてくれないのでしかたなくつくってやるが、このへんはアメリカのゲームだって実感できるね。日本ならさしずめ野球場ってとこかな？　そうしているうちにいま建てたばかりのスタジアムや商業地のまわりに渋滞がめだってきた。渋滞はそれ自体で苦情の対象となるうえに、排気ガスが公害として認識されるんだ。排気ガスは酸性雨の素だっていうからね。解決法としては、道路の幅を太くしようと同じところに並行に道路を増やすのは、はっきり言って無駄。線路に敷き換えるのが得策のようだね。



◀だんだんと町らしくなってきたでしょ？



▲これがスタジアム。ゲームをおこなっている日と休みの日がちゃんとあるのだ

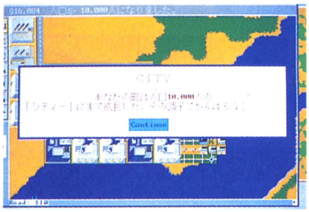


◀渋滞は、みんなが迷惑みんなで解消！



◀電車は渋滞がないから余裕があれば最初から

そして町は大きくなっていく



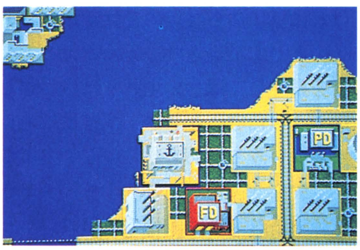
◀おかげさまで、ついにシティーになりました

シティーになったところで安定してきたと思い、スピードを最高速にしてのんびり見ていたら、突然、工業地帯の需要がなくなった。なんだ？　港をつくれ？　つくらないと働いてくれないみたいなのでつくってやるしかない。

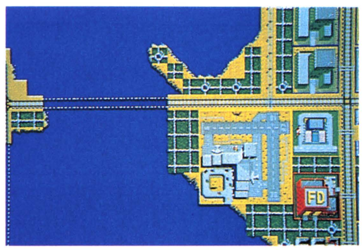
つくってやるとまた需要が伸びた。現金なやつらだ。やがて人口も5万を越えるとキャピタルになった。うんうん、苦労した甲斐があるってもんだ。しかし、まだまだ先はながい。こんなの単なる通過点でしかないのだ。その後だいたい人口が8万人で商業地域のゲージがなくなった。こんどはなに？　言ってみろ、空港？　……こうして泣く泣く空港をつくる。するとそのうち飛行機事故。どこの世界にヘリコプターと同じ高度で飛ぶ飛行機がいるんだ。人家のない所に落ちてくれたのがせめてもの救い。落ちたところには火災が起きるけど、消防署の管轄外は自然鎮火を待つしかない。燃え広がらないよう周囲を造成してしまうのがいいだろう。なんか江戸の町火消しみたい……。うーんメガロポリスはまだまだ遠いな。



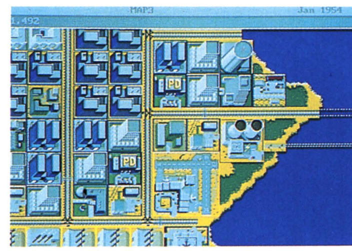
◀ここまで成長させると自分の町の実感もわく



▲$ 5000もかかる港。そのうえ公害まで出してくれる。必要だからしかたがない



▲飛行場。飛行機とヘリが発着する。ヘリは渋滞の上を飛ぶ。飛行機はランダム

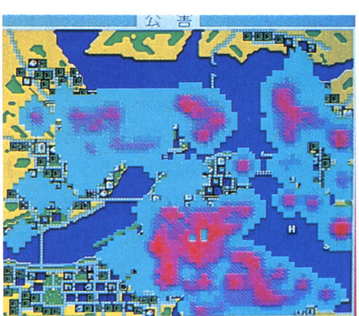


▲もうすぐメトロポリス。メガロポリスへの道もだんだん見えてきている

荒れ狂う、天変地異の数々



▲起こってからじゃ遅かった。そういえば原発反対派はいなかったからね

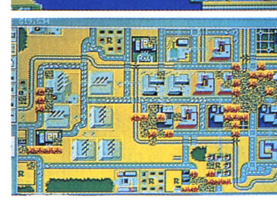


▲見よ！　この汚染状況を。この範囲が不毛の土地になってしまった

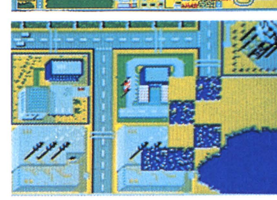
「天災は忘れたころにやってくる」と言うけど、これは『シムシティー』でもおんなじようで、天災、人災、忘れたころどころか考える前にやってきてしまう。なかでも恐いのがメルトダウン。『シムシティー』では原発は発電力が大きく、公害も出さず、原発反対派住民もなく、核廃棄物の心配もしなくていい、と良いことづくめなのでつい安易に使ってしまいがちだが、忘れたころにメルトダウンがやってきて、放射能をまき散らしてくれる。対処の方法はふたつ、根性を入れ、汚染地帯をよけて町を再興していくか、セーブしたところからやり直すか、である。しかし、そういうときに限ってセーブしてないことが多いのだ(経験者談)。ほかにも、突然あらわれる竜巻や大規模に火災をおこしてくれる地震、あらわれたかとおもうときれいに押し流してくれる洪水、公害に引かれてくる大怪獣など、紹介しきれないほどあるぞ。



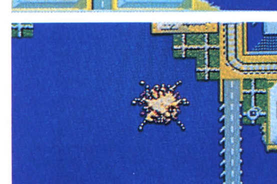
◀竜巻なんて日本じゃめったにおきないぞ



◀でも日本名物ならいいわけじゃない。地震は恐いよ



◀ジワジワと攻めて来る洪水。後には何も残らない



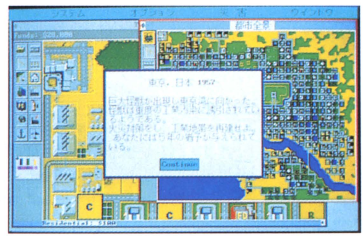
◀飛行機事故の図。河に落ちたのが不幸中の幸い

セレクトシナリオ



『シムシティー』での町のつくり方が少しは見えてきたかな？　でも自分でつくるだけが『シムシティー』じゃない。ここに紹介する8個のシナリオも『シムシティー』なのだ。いままでは最初から自分の好きなように町をつくってきたけど、これらのシナリオではそういうわけにもいかない。それぞれの時代の都市をかたどった、初めっからあるできあいのマップを使うんだけど、これが天災や人災がおこるうえに、交通渋滞など、どこかしら構造的欠陥を持っている。そんな町を君の力で修復していくんだ。災害はもちろん構造的欠陥のほうも前任の市長が無能だったとあきらめて住民の期待に応えよう。しかし、この住民たちも横暴なもので修復に期限をつけて、この期限を過ぎるとクビだと言ってくる。「ふざけるな！　おまえら何様のつもりだ」と叫びたい気持ちをグッとこらえてがんばろう。セレクトシナリオの中には、ダルツビル・サンフランシスコ・ハンブルグ・ベルン・東京・デトロイト・ボストン・リオデジャネイロがあり、1900年から、なかには2047年なんていう未来都市まであるんだ。それぞれの都市がそれぞれの悩みを抱えて君の助けを待っているぞ！　彼らを救えるのは君しかいないのだ。


▲1900年のダルツビル。30年以内にメトロポリスにまで育てなければならない


▲1957年の東京の地図。コンプティークの編集部はまだない

特報!! ウィル・ライトが明かす!!
『シムシティーのすべて』(仮)

B5判 予価1200円
10月発売予定

コンプコレクション



作者自身が語る シムシティー誕生秘話

『シムシティー』は「さぁこれから街をシミュレートするゲームをつくるぞ!」って考えてつくり始めたわけじゃない。じつはこのソフトは、そもそも別のゲームのためにつくったグラフィック・エディタだったんだ。

ところが、そのソフトをつくってるうちに、ただ街の絵が描けるだけじゃなくって、道路で車が動いたり、鉄道が走ったりってほうがおもしろいと思うようになって、動きが再現できるソフトにすることにしたんだ。最初はただ絵が動くだけだったんだけど、そのうちに街の仕組みも組み込み始めて、気がついたら街をシミュレートするソフトができあがったってわけさ。

書きおろし解説書 この秋出版!

『シムシティー』についてはまだたくさん話したいことがある。

というわけで、このソフトのことをくわしく説明した本を書いたんだ。

僕自身の街に対する考え方から始まって、『シムシティー』のソフトの仕組みまで説明してある。

もう『シムシティー』を遊んだ人も、これからの人も、ぜひ読んでみて欲しい。きっと、『シムシティー』がもっと楽しめるようになると思うよ！

大戦略III'90



新装なった
タイトル画面である!



速く、強く、使いやすくを合言葉に開発が進められている『大戦略III'90』。前作IIIの進化形をめざしている作品だけに、期待感は高まる。シリーズとどめの一作となるか!?

期待感高まる
大戦略III'90登場前夜なのだ！

どうも、お茶の水です。今月はわたしなりの視点から『大戦略III'90』の紹介をしてくれとのことで、急きょ福岡へ飛んだしだいであります。それにしても新しい大戦略シリーズが出る前夜には、必ず“期待に胸うち震える”何かがある。『大戦略II』の時も、『III』の時も深夜、雑誌広告を眺めて「フッフッフッ、このゲーム、どうやって遊んでやろうか！」などと、ひとりニタニタと笑ったりする──これは大戦略で遊んだ人なら、だれにでも覚えがある“病気”なのである。

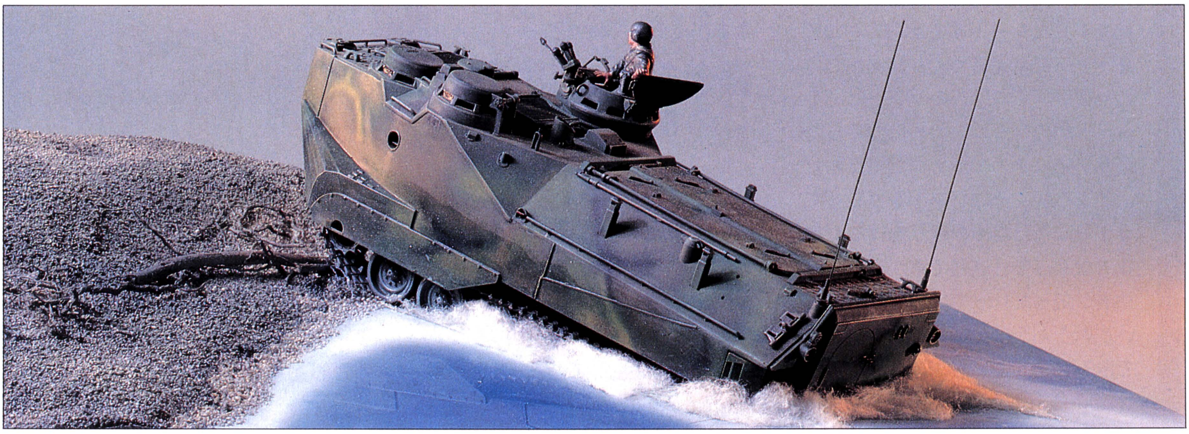
これはなぜかというと、たぶん大戦略シリーズがつねに一貫したコンセプトを持っているためだろう。言い替えれば、シリーズ全体を通じて基本的な枠組みがしっかり設定されているということ。無限に用意されている戦場の中で、さまざまなタイプの兵器・ユニットを駆使し、自分なりの作戦を見つけて敵を撃滅する。この枠組みの中で、シリーズの進化・発展が行われてきた。“小宇宙”といってもよい、大戦略独自の世界がそこにある。

プレイヤーとしては、新作が開発されているという情報を聞くたびに「今度はどんな手でくるのか？」と好敵手を待つ心もちになる。それが深夜のニヤニヤ笑いに結びついてくる。すでに大戦略の小宇宙の中に参加しているわけである。

……などと理屈を述べてしまったが、まあいい。ともあれ今月も『大戦略III'90』、しっかりと追いかけていくつもりなのでよろしく頼む！



▲兵器参照画面もすっきりしている。これだったらマニュアルは不要だね！



 ●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ(9801、Uを除く)／9,800円〔税別〕今秋発売予定



開発速報1 作戦命令エディット機能が完成!!

ユニットの行動パターンをユーザーがエディットする――これぞ大戦略プレイヤーの長年の夢だった。大戦略は限りなく進化する！

先月号の取材ではまだ完成していなかった「作戦命令エディタ」がようやく完成した。画面を見たかぎりでは、マウス操作で一瞬のうちに作成できる、いともあっさりした機能であったけれども、この“あっさり”を実現するまでが大変だったろうなあと思う。制作サイドで使っていたエディタをユーザー向けに改造するのがひと騒動であるわけだ。

と、ひとりで納得していても始まらない。とりあえずこの機能の使い道というか遊び方を考えてみると、まず、生産タイプ別に作戦命令を用意しておくとおもしろいかもしれない。打撃力に優れたアメリカ軍だったら、“攻撃的”なパターンで作戦を統一してみるとか、人海戦術が売りモノの中国軍の場合は（貧弱な戦力にめげず）大挙して敵首都をめざすといった（無謀かつ英雄的な）パターンにしてみるとか。

また、生産タイプも自分でエディットして、作戦命令とからめてみると、“キミだけの大戦略”がプレイできる。ほとんどロートルの兵器で特攻・玉砕を繰り返す“秋葉原命令”なんてのもトレンディ（!?）だな。

なお、『大戦略III'90』はVJE-βを搭載しているとのことで、日本語入力機能は充実、ワープロ感覚で入力が行える仕組みとなっている。細かなところまで気が配られているのがウレシイ。



▲作戦命令エディットの開始。まずは“ユーザー用”の欄をクリックすると……



▲補給から移動まで、メニュー方式で行動パターンを選択するわけ。簡単だね

開発速報2 思考ルーチン強化に燃える！

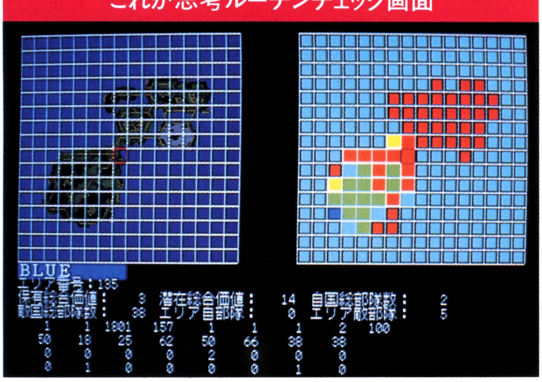
これぞ大戦略シリーズ永遠の課題。どうすればコンピュータ側が手ごたえある動きをしてくれるか？　スタッフの「つわものどもが夢のあと」である！

思考ルーチンとの悪戦苦闘が今日の大戦略シリーズを生んだ、といっても過言ではない。誤解のないようにいっておくが、“ただ強い”だけの思考ルーチンをつくるのなら、たぶん話は簡単なはず。抽出できる限りの判断基準を盛り込んで、いちいちチェックするようにすれば相当の強さを持ったルーチンがつくれるはずだ。が、問題は大戦略シリーズがゲームであるということ。延々とチェックを繰り返してプレイヤーをイライラさせるようなルーチンでは本末転倒だし、かといって“速い、弱い”では話にならない。

“速く、強い”思考ルーチン、しかも「役者だねえ！」とプレイヤーを存分に楽しませてくれるような思考ルーチンをつくるために、スタッフは日夜苦闘しているわけだ。

というわけで、左の画面に注目。これはマップエリアごとの状況チェックの基本となるもので、“思考ルーチンチェック画面”と考えてくれてもよい。あくまでもプロの開発用の画面なので、くわしい話はさておくが、碁盤の目状に区切られたエリアの色は、敵味方の優劣の度合を表す。首都周辺青色・緑色のエリアは自軍の制圧下、水色のエリアは双方にとって価値のないエリアを示す。赤は勢力が伯仲している前線といってもよいエリアで、普通ユニットは最短距離にある赤エリアへ進撃する。なお、前線への進撃はこのほかにも基準があって、対空兵器だったら、攻撃ヘリが多い赤エリアに進出するといったように部隊がもっとも能力が発揮できる地点へ進出するとのこと。

これが思考ルーチンチェック画面



▲思考ルーチンチェック画面。赤の部分が戦場となるわけだ



◀石川さんの後ろに見えるポスターに注目。これぞ『'90』のポスターなのだ！

写真協力／田宮模型

せっかくだから…
大戦略ファミリー系統図を紹介

……というわけで、あとは実際に見て、触って楽しむしかない。それにしても（今さらながら）驚き、怪しむのが大戦略の多彩さである。シリーズ、シリーズとひと口にいうが、よくぞここまでバラエティに富んだものである。

今秋発売される『大戦略Ⅲ'90』は『大戦略Ⅲ』の直系。いわゆる藤本路線（といってよいのかな）の発展型であるわけだ。今回も藤本氏（大戦略シリーズの生みの親）は健在で、主に戦闘画面を中心に担当しているらしい。「爆弾を落とすのを見るのが楽しみでプログラムを組むんですよ」という情熱のプログラマー藤本氏のこと、（ミサイルが飛び交い、魚雷が潜行する）凝りに凝った戦闘画面になりそうだ。楽しみである。



▲戦闘画面は藤本氏じきじきの制作。ど派手なアクションが楽しいのだ



実線は直系、兄弟関係を表し、破線は親類・縁者の関係。要するに"ある程度の影響"を受けているといった関係。『Ⅱ』と『'90』の関係は実線と破線の中間くらいになるか!?

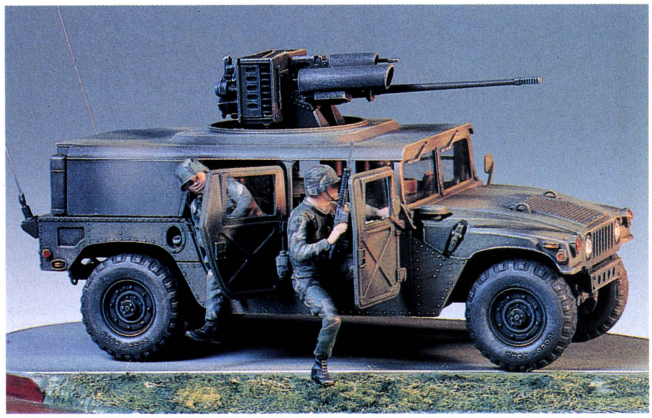
特集 SLG WARS II シミュレーションゲームウォーズ

大戦略III'90はシリーズとどめの一作となるか!?

一般的にいって、これまでに“重量級”といえるSLGは数多くあったが、いずれも自らの重さに苦しんでいるゲームばかり。

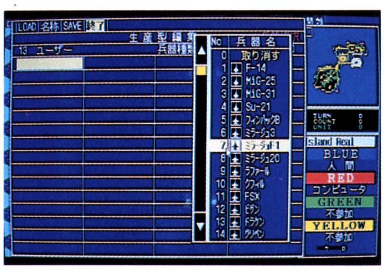
個人的な好みをいえば、わたしはどちらかといえば“軽い、わかりやすい”ＳＬＧが好きなのだ。したがって、とっつきの悪いゲームは（ワガママなことに)「こんなのいや！」とソッポを向いてしまうわけである。けれど、『大戦略III’90』は、「重い＝とっつきが悪い、わかりにくい」という図式を根本から変えようとしているようだ。「速くて強い（しかも役者である)」思考ルーチンを実現すべく真剣に取り組んでいる姿勢といい、ユニット・マップとも重厚なスペックを継承しながら、作戦命令を一本化したことといい、いまさらながらシステムソフトの大戦略にかける情熱を感じさせる。

大戦略シリーズのファンのみならず、すべてのＳＬＧファンにとって今秋期待の一作といえるだろう。

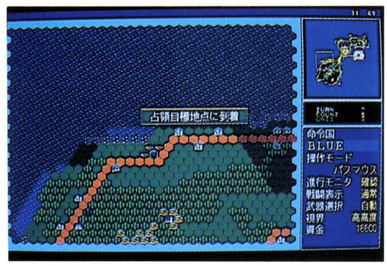




▲なんてことはないが、初期設定画面はこんな感じになる



▲生産タイプ作成。最強（あるいは最弱？）の編成で戦場を荒らしまわれ！



▲画面は全体的に明るさを増した。未索敵地域の表示をカラーにしたせいだ

ついにベールをぬいだ 大戦略シリーズの開発現場なのだ！

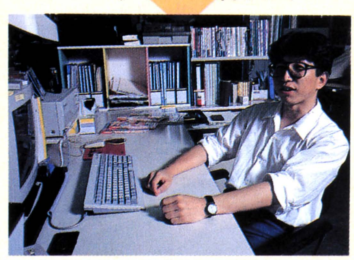
今回は普段表面に出てくることはない、システムソフトの開発室におじゃました。福岡の郊外、室見川を見渡せる恵まれた環境に開発室はあった（わたし、最近まで部屋探しをしていたもんでついつい週刊住○情報のノリになってくる)。「うらやましいなあ！」と開発室を見渡しながらもさっそくインタビュー。『’90』


▲もとはカフェバーになる予定だったという開発室。天井がえらく高いのだ

のチーフ・プログラマーである岩根さん曰(いわ)く、

「やっぱり『’90』のウリは強化された思考ルーチンだと思いますね。思考ルーチンというのは、さまざまなチェックプログラムの集合体。でも、これを単純に羅列しただけでは、処理時間に問題が残る。ぼくたちはあくまでもゲームをつくっているのですからこれでは困りますよね。だから、思考ルーチンを開発する上で最も大切なのは、チェック項目の取捨選択。チェックしてもさほど効果がない要素を排除していくわけです。今回はスケジュールにも比較的余裕があるし、かなり歯ごたえのあるルーチンを提供できそうですね」

プログラマー岩根氏


▲プログラマーの岩根氏、お忙しいところを相手してくださってありがとうなのだ

とのこと。“目に見える部分”ではなく、大戦略ブランドのこけんに賭けても“見えない部分”で勝負しようというプログラマーの心意気がひしひしと感じられる。『’90』の完成、期待してますぞ！



『銀英伝』がさらにパワーアップして帰ってきたぞ！

原作のもっている雰囲気をくずすことなく、みごとにゲーム化したことで注目を浴びた『銀河英雄伝説』。よく考えられたシステムや、操作性の良さもあって、原作を知らない人にも多く受け入れられたことは記憶に新しいよね。その後『パワーアップ＆シナリオ集』によって、文字どおりパワーアップされ、そのシステムも完成されたと思われていた。しかし、ボーステックはこれに満足することなく、さらに改良を重ねていたんだ。そして生まれたのが、前作の長所を損なうことなく、より洗練されたシステムをもつ、この『銀河英雄伝説Ⅱ』ってワケなんだ。

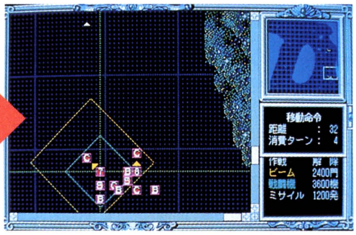
大きな変更点としては、マップサイズが4倍になったこと、提督がはじめから各惑星に配置されていること、提督のデータに顔のイラストや経歴がつけ加えられたこと、生産コマンドを廃止したこと、艦隊ごとに命令をくだせること、戦闘シーンを改良し、より理解しやすくなったこと、などがあげられる。いずれも、より遊びやすくするための試みであり、その効果はバッチリ現れているぞ。

そうそう『パワーアップ＆シナリオ集』でも好評だったキャンペーンモードもついているから、提督をパワーアップさせる楽しみも味わえるよ！



I これは前作の画面。マップが表示されるスペースは変わっていないけれど……

マップが4倍に！



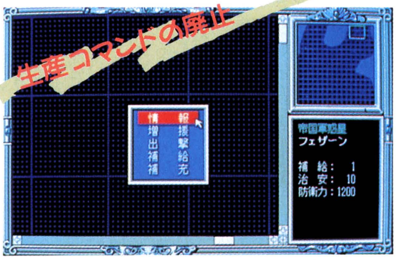
II 全体マップ（右上）内の白い四角の大きさを見れば、その差がハッキリとわかる



▲5つのシナリオを順番にプレイしていくモードだ。提督を殺さないようプレイする必要があるぞ



▲前作では本拠地の惑星からしか出撃できなかったが、『Ⅱ』ではほかの惑星にも配置されている



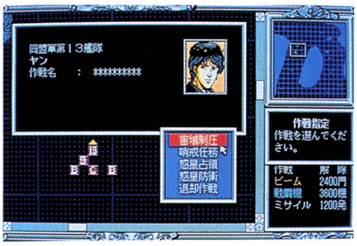
▲惑星をクリックしても生産コマンドは出てこない。その代わり、増援命令が用意されているんだ

 ●ボーステック☎03-708-4711●PC9801シリーズ／9800円［税別］／10月5日発売　※写真は開発中の画面です

特集 SLG WARS II シミュレーションゲームウォーズ

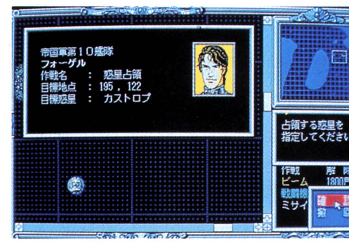
より高度な作戦が、前作よりも簡単に使えるようになったのだ！

ポイント1 各艦隊に、個別の作戦命令を出すことができるようになった



▲ヤンに作戦を与えようとしているところ。一度作戦命令すると、勝手に実行してくれるのだ

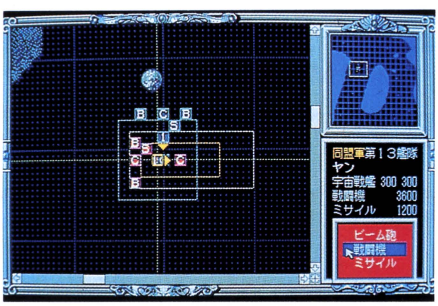
作戦コマンドを使って自分の操作する艦隊に命令を与え、勝手に行動させることができるようになったんだ。命令には「宙域制圧」「哨戒任務」「惑星占領」「惑星防衛」「退却作戦」の５種類があるぞ。自分のターンに自由に設定することができるから、ゲーム開始直後に「××の惑星を占領させる」なんて命令を出すことも可能なのだ。



▲惑星の占領コマンドもある。コマンドを入力した後で惑星を指定するだけと、とっても簡単

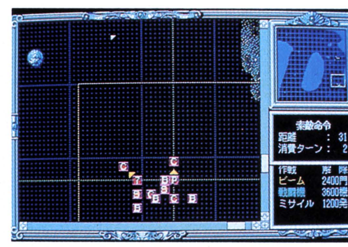
ポイント2 画面表示がより理解しやすくなった！

移動コマンドを使うと、１ターンで動ける範囲が黄色いラインで表示される。と同時に、カーソルのある位置までの距離や消費ターンも表示されるんだ。ひと目でわかるし、ターンごとの緻密な移動にも役立つ便利な機能といえるだろう。これらは、索敵や戦闘体制のままでの移動にも同様の処理が加えられているぞ。あと、旗艦の方向なども設定できるようになっているんだけど、ふだんから三角の矢印で旗艦の向きが表示されるから、作戦を立てるのに便利なのだ。正面から攻撃してばかりいては、被害もバカにならないからね！



▲ビーム、戦闘機、ミサイルにはそれぞれ射程距離が設定されている。射程内かどうかは、画面を見れば一目瞭然！

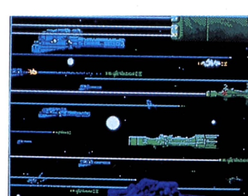
また、戦闘時の表示も、よりわかりやすくなったぞ。３種類ある攻撃方法（ビーム、戦闘機、ミサイル）には射程距離が設定されたんだけど、それが入力時にわかりやすく表示されるようになったんだ。艦の種類や進行方向によって微妙に変わってしまうものだけに、これは便利だぞ！



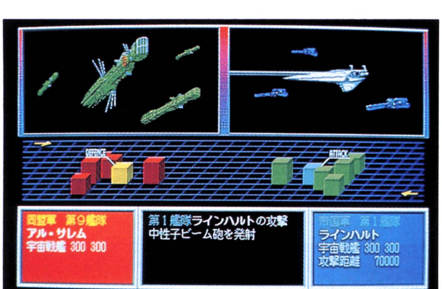
▲索敵させようとしているところ。右のウインドウ内に、距離や消費ターンが表示される

ポイント3 戦闘シーンは大迫力!!

アニメーションを駆使した戦闘シーンは『II』でも健在だ。グラフィックが全面的に描き直されているし、各提督の艦までしっかりと入っているんだから、ファンにはたまらないよね！



艦隊表示も３Ｄのグラフ表示になり、原作（アニメ）のイメージにより近くなったぞ。旗艦はもちろん、現在戦闘している艦や、艦隊の進行方向までバッチリ表示されてるというすぐれモノだ。自分で攻撃相手や攻撃方法を設定しなくてもすむ「自動モード」もついているから、これを選んで、ぼけ～っと眺めているだけでもＯＫだぞ。



▲帝国軍の旗艦は水色、同盟軍の旗艦は黄色というように色分けされている。攻撃している艦にはATTACKの文字がついているのに注目！ 旗艦の進行方向も矢印でわかるぞ

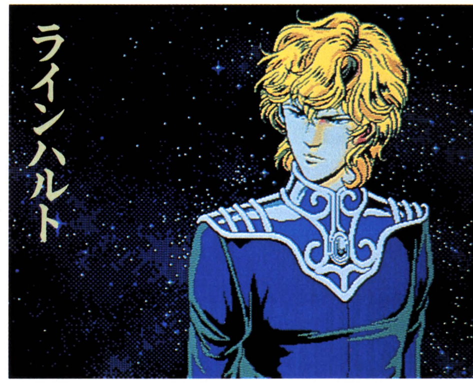


アニメーションもかっこいいぞ！

帝国軍と同盟軍の、個性豊かなキャラクターたち

原作を魅力的なものにしているのは、さまざまな軍事的、政治的なかけ引きもさることながら、じつに生き生きと描かれているキャラクターだと思う(もちろん、ストーリーもね!)。この『Ⅱ』はそのあたりにも力を入れており、両軍の主要キャラクターの特徴をうまくデータ化している。また、顔のグラフィックや経歴を入れることで、よりプレイヤーが親しみやすいよう、配慮されているのだ。

主役は前作同様ラインハルトとヤン・ウェンリー。だけど、彼らが死んでしまってもゲームオーバーにはならないんだ。キャンペーン・モードの場合、そのままシナリオが進んでいってしまうので、注意が必要だぞ(もっとも、セーブできるから、またやり直せばいいんだけどね)。



それでは、下の表の見かたを紹介しよう。



レベル:いままでの実績。数値が大きいほど、旗艦部隊の艦数の最大値が大きくなる。

士気値:兵士の戦闘意欲。これが敵よりも大きければ、先に攻撃しやすくなる。

統率力:戦闘後の士気値の下がり具合いに影響するデータ。大きいほど下がりづらい。

状況判断:戦況を把握(はあく)する能力。Aに近いほど撤退しやすく、Eに近いほど逆に戦場を死守しようとする。

ビーム:ビーム攻撃の効率。

戦闘機:戦闘機による攻撃の効率。

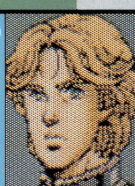
ミサイル:ミサイル攻撃の効率。

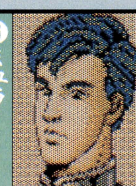
注意/士気値以下の6項目については、A~Eの5段階評価(Aが大きい)であらわしていますが、これは資料を元に、編集部が独自につけたものです。また、各提督の名前の上の数字は、艦隊の番号をあらわしています。

銀河帝国軍

ラインハルト、キルヒアイスをはじめ有能な提督がそろっている。原作に比べると、ミッターマイヤーらの評価が多少低く感じられるかもしれないね。

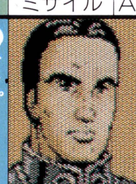


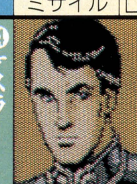



	❶ラインハルト	❷キルヒアイス	❸ミッターマイヤー	❹ロイエンタール	❺ビッテンフェルト	❻ミュラー	❼メックリンガー
レベル	8	5	6	6	6	6	5
士気値	A	A	B	C	E	E	E
統率力	A	A	C	C	B	E	C
状況判断	A	B	C	A	C	C	C
ビーム	A	B	D	C	A	E	E
戦闘機	B	E	D	C	B	C	A
ミサイル	A	B	C	A	D	A	D



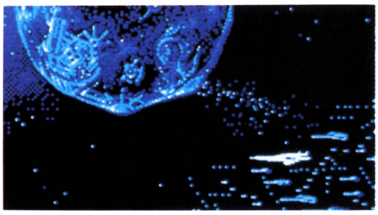



	❽ルッツ	❾ワーレン	❿フォーゲル	⓫ケンプ	⓬ファーレンハイト	⓭シュタインメッツ	⓮ケスラー
レベル	5	6	6	6	6	7	7
士気値	B	B	E	D	C	E	A
統率力	E	D	E	D	B	D	E
状況判断	D	D	E	E	D	D	E
ビーム	C	E	C	E	C	C	E
戦闘機	E	D	D	A	C	D	D
ミサイル	D	A	E	B	B	E	C

特集 SLG WARS II シミュレーションゲームウォーズ

今回戦場となるのは、この5カ所だ！



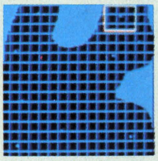
神々の黄昏作戦

ラインハルトは同盟領内に侵攻する手段として、中立惑星フェザーンの占領を決意する。さらにその後、同盟軍の支配下にあるイゼルローン要塞を奪取し、戦況を一気に変えようと考えたのだ。



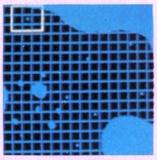
ランテマリオの会戦

帝国軍は惑星ウルヴァシーを戦略基地にすべく、ポレヴィト星域へと戦力を集結しつつあった。一方同盟軍もこれを迎えうつべく、戦力を集め、ついにはランテマリオ星域にて激突したのである。



ライガールの戦い

帝国軍はバーミリオン回廊を通り、同盟軍の首都惑星ハイネセンを占領しようと考えた。この回廊の入口付近にあるライガール及び、トリプラ星域を舞台に、戦いの火蓋は切っておとされる！



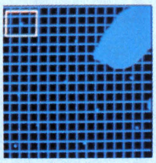
エリューセラの戦い

ハイネセン前方部の守備力はかなりのものである。帝国軍は後方からもハイネセンを攻撃するため、エリューセラ星域への侵攻を開始する。そして後方部からも同時に攻撃しようと考えたのだ。



バーミリオン会戦

ついに最後の決戦の時がやってきた。帝国軍は同盟軍の必死の抵抗を振り切って、ハイネセンの存在するバーラト星域まで進撃してきたのだ。かくして首都ハイネセンの攻防戦が始まった！



自由惑星同盟軍

こちらはヤンを筆頭にアッテンボロー、シェーンコップ、ビュコックらが中心となって戦うことになるだろう。なかでもヤンの能力はピカイチだ！







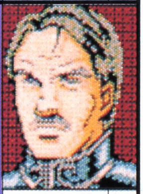


	①アッテンボロー	②パエッタ	③ルフェーブル	④パストーレ	⑤ビュコック	⑥シェーンコップ	⑦ホーウッド
レベル	5	7	7	7	8	6	7
士気値	C	D	E	D	B	A	C
統率力	A	B	C	B	A	A	D
状況判断	B	E	E	D	B	C	E
ビーム	B	C	B	D	B	D	C
戦闘機	A	C	D	E	B	A	B
ミサイル	D	B	C	B	A	D	C

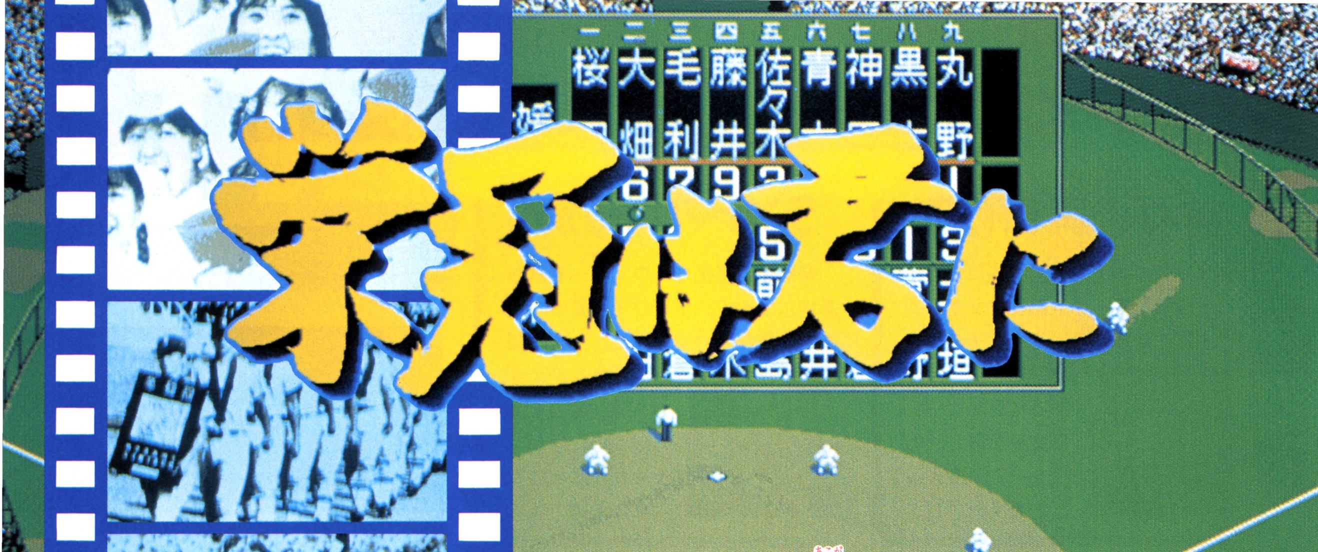






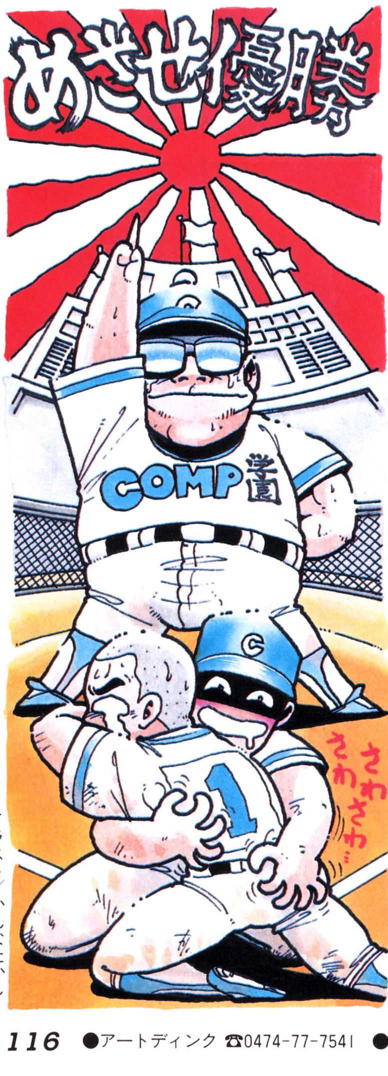


	⑧アップルトン	⑨アル・サレル	⑩フィッシャー	⑪ムライ	⑫キャゼルヌ	⑬ヤン・ウェンリー	⑭メルカッツ
レベル	7	7	6	6	5	8	7
士気値	C	C	C	C	C	A	B
統率力	D	D	B	B	B	A	A
状況判断	E	E	C	B	B	A	B
ビーム	C	D	B	D	E	A	B
戦闘機	B	C	C	C	E	A	D
ミサイル	E	B	D	C	D	A	C



高校球児たちにとって憧れ(あこが)の甲子園。そんな選手の夢を、キミが監督となって、かなえてやろうぜ。監督業をリアルにシミュレートした、野球ゲームの登場だ。めざせ！ 真紅の大優勝旗

めざせ！ 全国4000校の頂点



イラスト／かんなたかし

高校野球は夏の風物詩。甲子園の、幾多の筋書きのないドラマに全国ファンは熱狂し、酔いしれてしまうよね。そんな感動のドラマを自分の手でつくり上げちゃおう、というのがこのゲーム。

キミは、高校の野球部監督となる。練習から地区大会、そして甲子園へと、選手を引っぱっていき、念願の全国優勝を果たすべく采配(さいはい)を振るうのだ。練習メニューを決めて選手たちを鍛(きた)え、主将や正選手を選ぶチームづくりの段階から、試合に入ると、ベンチ入りやスタメンのオーダーの決定。さらに試合中は、バント、スクイズなどの作戦、選手交替の指示など、とにかく忙しく働かなければならない。ハードな仕事だけどやりがいはあるぞ。自分が育てた選手が、甲子園で行進してる晴姿にはおもわずジーンときちゃう！　これが監督冥利(みょうり)に尽きるというもんだ。さあ、泣くも笑うもキミの腕しだい。全国制覇をめざし、熱き戦いを繰り広げよう。

まずは全国の中から1校を選ぶのだ！

全国49都道府県の中から１つを選び、その中から希望高校の選択だ。高校の数が多い地区は、当然、激戦区だ。そのへんをじっくり考慮しよう。高校が決まったら、次は、お気に入りのユニフォームが選べるんだぞ。

地区



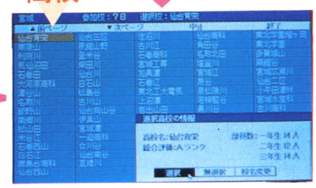
▶最初がかんじん！まずは地区選びからだ

県



◀次に1県を選出。高校の数は要チェック！

高校



◀希望高校の選択だ。情報を見逃すな

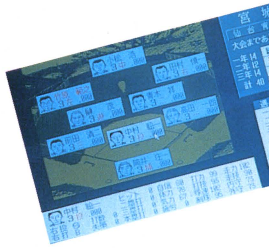
ユニフォーム



▶選んだユニフォームは自分のチームのもの

特集 SLG WARS II シミュレーションゲームウォーズ

選手情報をチェック!



各選手には、それぞれ12項目の詳しい情報が用意されている。これを見て、主将や正選手を決めたり、足りない力を練習で補うように努めよう。値の目安としては、及第点が80くらい。正選手なら、少なくとも100くらいはほしいところだ。

能力を向上させよ

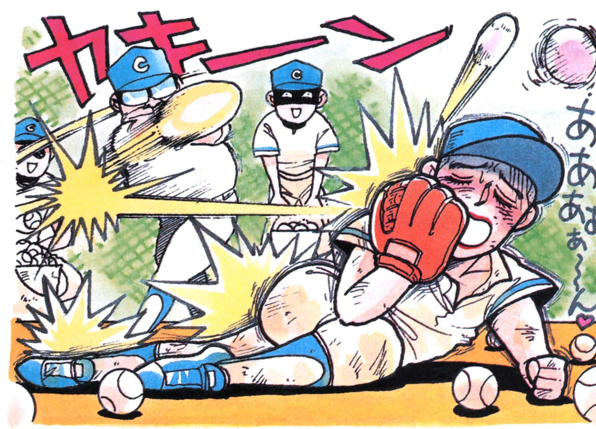
自信	主将には欠かせない値。また正選手に決定すると、彼らの自信度はグーンと上がるぞ	球速	いわゆる球の速さで、投手のみに関係する値。これが高いと、相手打者の空振りを誘うぞ
体力	基本的な体力の値。これが高いと疲労度が少なく、長打が生まれやすくなるのだ	制球	投手のみに関係する。ストライクとボールを投げわける力の値。コントロールの良し悪しは投手の大きなポイント
気力	これも主将には必要な要素。また、一度選んだ選手を正選手の座から下ろすと、この値がダウンするので要注意	走力	足の速さの値。走塁は、試合の決め手になることが多いよね。また、守備力にも影響する重要な値だ
疲労	休養なしで練習にいそしんでるとこの値が高くなり、選手の力は落ちていくぞ。ときには体を休めることも必要	走技	走塁におけるテクニックと判断力を見る。1塁と3塁のコーチャーは、この値が高い選手を選ぶと良い
打力	打撃に不可欠なパワーの値。これが高いと、長打が生まれる確率が高い。4番打者には必要な条件だね	内守	守備力の値。内野手のみに関係する。これが低いと、エラーが出やすいので注意しよう
打技	打撃のテクニックの値。これが高いと高打率に結びつく。選手ひとりひとり、マメにチェックしよう	外守	外野手のみに関係する守備力の値。他のポジションのカバーに入ったり、外野守備もなかなか大変だぞ

ひとつひとつの練習の積み重ねが好結果を生む!

さて、選手個人の情報をくまなくチェックしたら練習に入ろう。選手の全部の値を向上させることは不可能なので、どんなチームカラーにするかを考えながら、6種類の練習メニューを組み合わせていくことが必要だぞ。なかでもとくに大切なのは投手だ。勝利の鍵を握る重要なポジションだけに、長期計画でしっかりとしたエースを育てたいもんだ。

練習期間は40日。前半は体力づくりを中心とした基礎を養い、後半は打撃や守備力などの、実戦向きの技術向上をめざすのが常識的な練習内容だろう。ただしあんまり詰め込むと、選手の疲労が重なり、練習の能率も悪くなるぞ。たまには休養を取ったり、技術講習を受けさせて体を休ませよう。

また、練習開始から20日くらいで申し込まれる他校との練習試合で、選手の能力の向上度を確認することも忘れないで。



長いようで短い40日

打撃練習



▲打力、打技などがアップする

守備練習



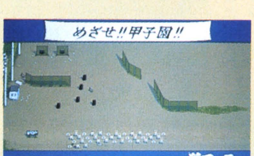
▲内守や外守の値がアップするぞ

投球練習



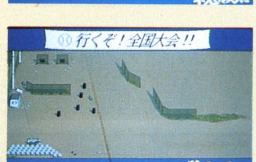
▲投手のみの練習。球速と球威が増すぞ

筋力強化



▲主に上半身を鍛える。投手にも重要だ

技術講習



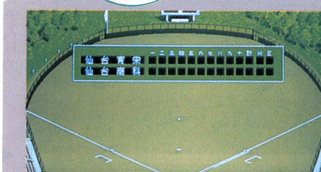
▲いろんな値が上がる。骨休めにもなる

足腰強化



▲下半身を強くする。走力などが向上する

練習試合もあるのだ!



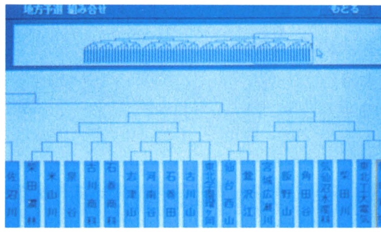
▲他校から申し込まれる練習試合は、これまでの練習の成果を見るのにうってつけだ。試合に負けると、自信などの値が落ちるので注意しよう

地区大会から甲子園へ！　道のりはまだまだ長いぞ！

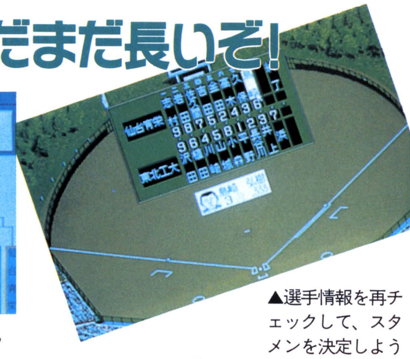
40日間の練習を終えると、いよいよ地区大会へと突入する。５日前には試合の組み合わせも決まる。やり残した練習はないか総チェックして、万全の準備で試合に臨(のぞ)もう。もちろんトーナメントだから、試合に負けるとゲームオーバーだ。いままでの苦労も水の泡ってわけ。心してかかろうね。

さて、試合前の監督は忙しいぞ。ベンチ入りの15人を選択した後、スタメン、そして１塁と３塁のコーチを決定しなければならないのだ。ベストなオーダーづくりを心がけよう。それらを全部終えたら、試合開始となるのだ。

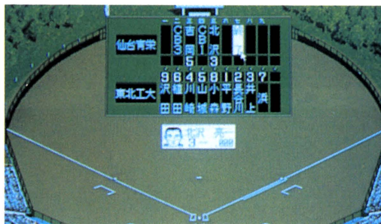
試合が始まれば、あとはキミの判断力がすべてだ。選手は、監督の作戦や指示どおりに動く。采配ぶりの真価が問われるぞ。甲子園出場に向けて、おおいにキミの手腕を振るってくれ。



▲地区大会の５日前には、相手チームが決まる。体調をバッチリ整え、試合に備えよう



▲選手情報を再チェックして、スタメンを決定しよう



▲コーチは地味だけど、とても重要な役どころ。選手の能力をよーく考えて



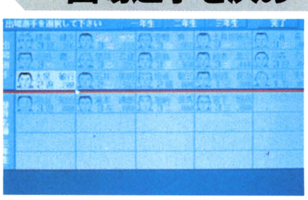
▶やっとここまできたんだなあ、なんて感慨にふけってばかりいられないぞ

ついにやってきた！　華やかな甲子園の舞台だ！

本番はいよいよこれからだ。甲子園出場の喜びをかみしめる間もなく、大会前には、10日間の練習期間が与えられる。ここでは、地区予選で目立ったチームの弱点、各選手の欠点などの補強を行い、正選手を中心にした最後の調整に励もう。もちろん、疲労度もちゃんとチェックして、休養を十分にとることを忘れないで。大会１日前には、１回戦の組み合わせが決定するぞ。

大会が始まると、開会のセレモニーに引き続き、試合開始となる。地区予選とちがって、相手は全国の強豪がズラリ。キミの采配ぶりはいかに？

出場選手を決め



◀再度、ベンチ入りの選手の確認だ

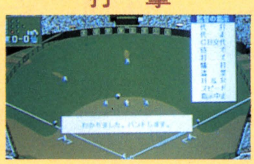
練習にも熱が入る



◀いままでの練習の総決算。悔いの残らぬよう

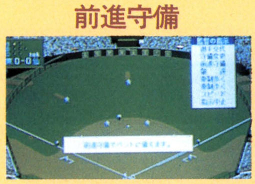
試合中の指示も重要だ！

打　撃



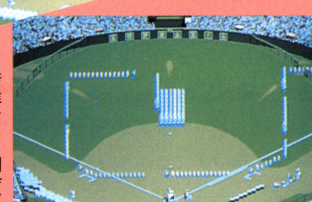
◀指示はタイミングよく行おう

前進守備



◀バントの阻止はやっぱりこれだ



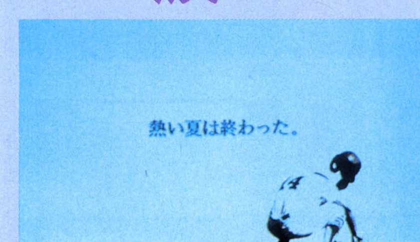


▶晴舞台！　開会式の日がやってきた。うーん、感動的だね



▶何といってもこれは欠かせない。スポーツマンシップにのっとりっていうあれ

無念の涙



◀試合に負ければゲームオーバー。トーナメントは、無念の一投やわずか１点の差に泣くことも多い。でも、敗れても、高校球児たちの涙はさわやかだね。来年に向けて、さっそく練習を再開しよう。再起を期待！

好評連載

How To Win

秋の夜長もハウツーウィンがいてくれる！

最新人気ゲーム必勝法

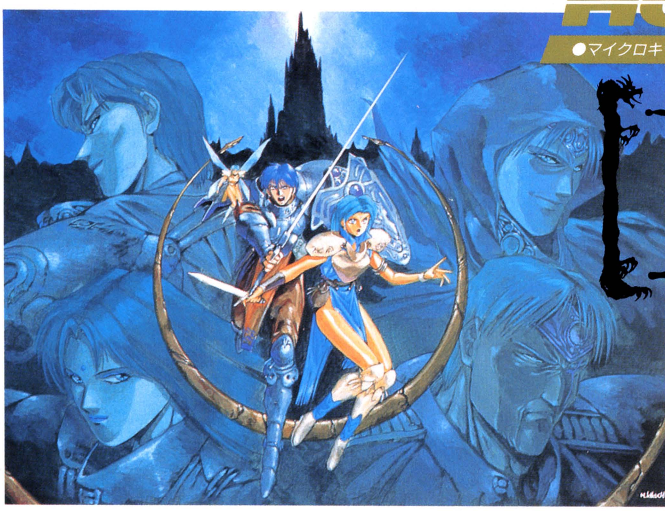


イラスト／相村嘉一

How To Win

●マイクロキャビン☎0593-51-6482●PC9801、PC8801SRシリーズ／8800円(税別)

Xak II [サーク] Rising of The Redmoon



いよいよ『サークII』がHow To Win に登場だよ。ゲームをスリリングに盛り上げる、多重スクロールによる高さの表現や、緻密な3Dのアタリ判定など期待に応える傑作だぜー！

父の消息を求めて、いま旅立つ

物語は、数年前行方知れずとなった父の噂を追う旅の途中から始まる。前作ではまだ少年だった主人公ラトクもいまや冒険者として知られる立派な青年。旅にあたっては装備も一式きちんと身につけてきているし、鍛え上げた腕はレベル25。一緒に旅する仲間ピクシーもいる。彼女は妖精で姿こそ小さいけれど、ラトクの良き相談相手、頼りになる存在。いまも、このボローズの森の様子を探ってきてくれた。彼女の話によれば、どうやら、この森には結界が張られているらしい。どうやって、ここを抜ければいいのか、思案に暮れるところだが、とりあえず、森のなかで魔物に襲われている少女を助けに行かなければ……。

この少女シャナが、はっきり言ってかわいげがない。助けたラトクが町まで背負っていこうと言っても、断わる。気が強くて、つっぱってる子なんだ。あとで聞いた話だと、この魔物だらけの森に、なんとひとりで住んでるんだって。ま、彼女のおかげで無事に森を抜けられたから、助かったけどね。



▲ボローズの森のなかで助けを求める少女

新しいステータス、カルマに注目！

右のステータス画面を見ると気になるのが、カルマ。これって要するにモンスターをたおすとたまる業(ごう)の値なんだ。この値が大きくなるとレベルアップできなくなったりする。教会で祈ったり、あるアイテムを使わないと消すことができない。プレイ中一度だけなら神頼みという特別メニューで消すこともできるぞ。

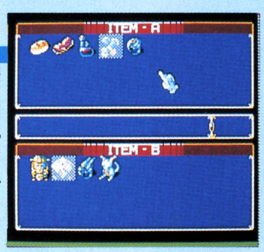


装備



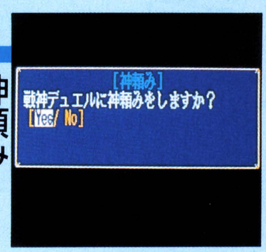
▲武器や防具は、ちゃんとグラフィックで表示されるのだ

アイテム



▲薬などふだん使うものとシナリオ上の特別なものと2種類

神頼み



▲ラトクの先祖である神デュエルの力を借りる特別メニュー

バヌワの町は冒険の基地

シャナの案内で森を西に抜けると、そこはバヌワの町。シャナを病院まで送り届けたら、さっそく町を歩いてみよう。まず店は魔法屋、道具屋、武器屋の3軒。



◀酔っぱらい医者バスパ・ドラムエは父の古い知り合いだった

魔法屋というのは前作の『サーク』をプレイしたひとにはおなじみだが、武器や防具に魔法をかけてくれる店だ。今回は、武器に魔法をかけるとフォース・ショットを撃つことができるようになる。ようするに剣が飛び道具になるってわけ。道具屋ではライフが回復する食べ物などを売っている。そして、最後は武器屋。ここに初めて行くと、店の主人が、ラトクの身につけている装備を見て、直してやるから預けないかと声をかけてくるぞ。ラトクの最初の装備は前作の最後でバドゥーをたおしたときに使ったもの。ものは上等なんだが、この3年の間にかなり傷んでしまってるんだよね。これを預けないと、新しい装備は買えないぞ。

店のほかにも教会や病院、酒場などいろいろな建物があるし、戸外にもひとがいっぱい歩いている。まずはひととおりめぐり歩いて、今回の旅の目的である父の消息をたずねなくっちゃね。店のひとたちのなかにもストーリーに大きく関わっているひとがいるから、買物するだけでなくちゃんと話そう。



◀武器屋の主人であるジーク・ボルドーは気になる存在



◀牧師から最初のクエストが与えられた。さっそく森へ行こう

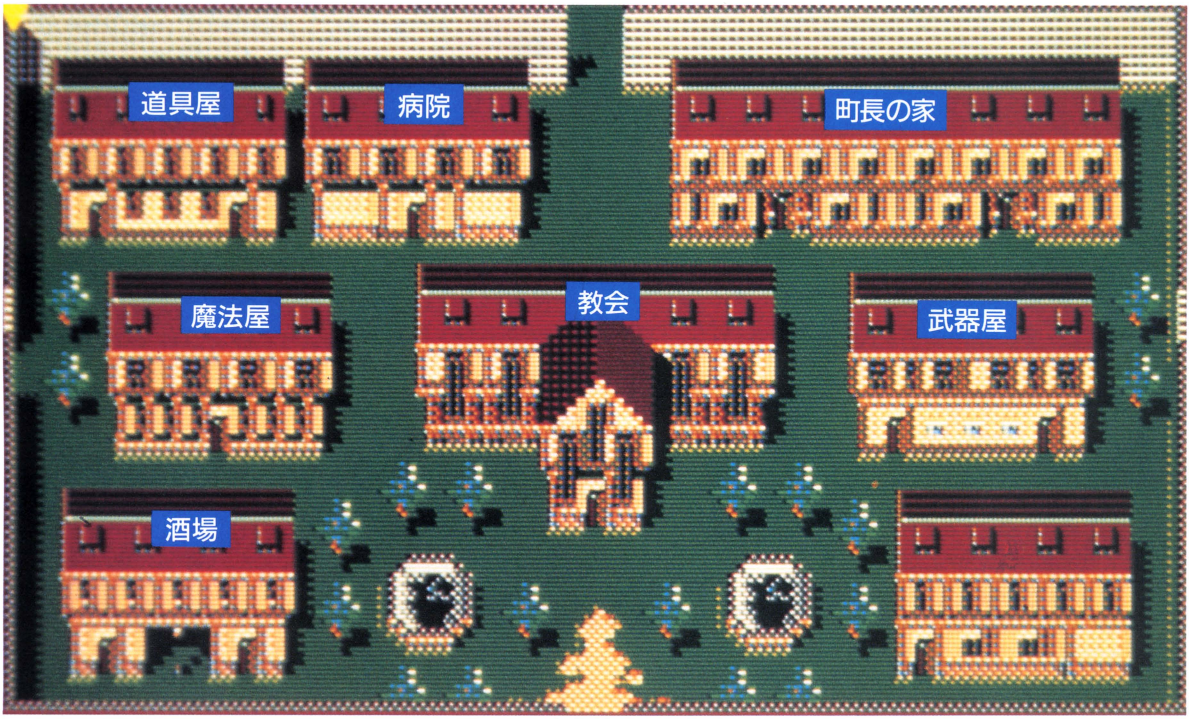
さて、話を聞き歩くうちに、牧師から森の魔物退治というクエストが与えられた。しかし、森を安全に歩くにはシャナが持っていたタウトゥークの像が必要。というわけで、町からでかける前に、まず彼女のお見舞いに行くのをお忘れなく。



◀つっぱりシャナにも感謝の気持ちはあるらしいねぇ

バヌワの町マップ

『サークⅡ』ではこの町が唯一の町。今回の舞台の中心に位置していて、冒険の基地となる。周囲へと冒険に出かけては、またここへ戻ってくるというパターンで冒険は進んでいくのだ。



タウトゥークの像の導きで森のなかをスーイスイ！



◀森の民の声が道を教えてくれるからマッピング不要！

タウトゥ ークの像を手に森のなかを歩き始めると、すぐに森の民の声が聞こえてきて、進むべき道を教えてくれる。お、こいつぁラクだ。森をさ迷っているモンスターたちと軽いジャブの応酬を繰り返しつつ進んでいくと、1本の大きな木の前に出た。木の上には1軒の家。扉の前までいくと老婆の亡霊の声が聞こえてくる。この亡霊が森の民の当主ゼミテル・タウトゥークらしい。森のボスである魔物は聖なる巨木の向こうにいて、そこに入るのに必要なシャナラムの鏡は北の洞くつにあるという。さっそくそこへ向かおうと思ったのだが……。

途中で森に迷い込んだ旅芸人の一団に出会ってしまった。彼らは結界の張られた森から抜け出せずに困っている様子。うーん、助けてあげたいけど、タウトゥークの像を渡してしまったら、こんどは自分が……。ちょっと悩むところだけど、善行をほどこしたいひとは思い切って彼らに像をあげてしまっても大丈夫。像なしでは町には戻れないけど、森のなかで再び手に入れることができる。逆に彼らを助けてあげなくても、かまわないんだよ。

さて、北の洞くつにいったら、寄ってくるモンスターをふり払って歩き、シャナラムの鏡を見つけるのだ！


◀木の上の家はじつはすでに会ったある人物の家

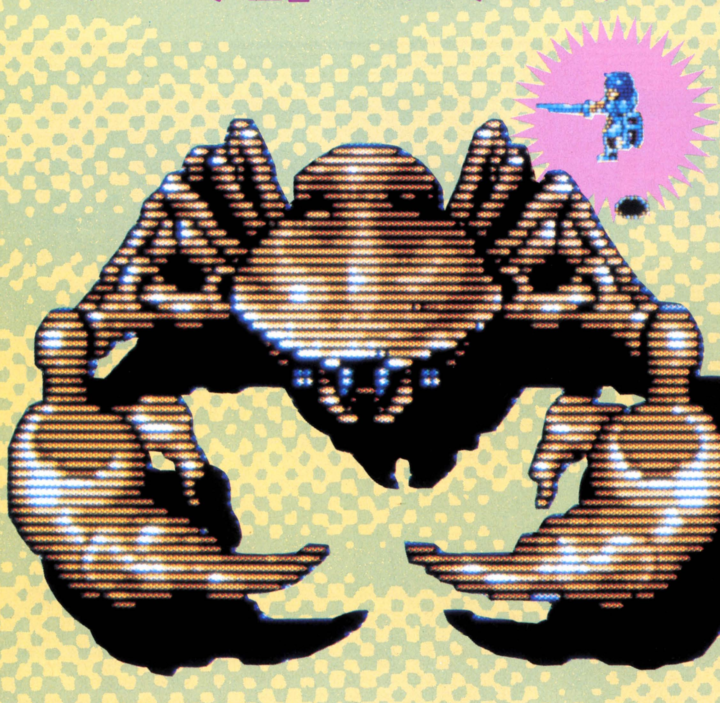


◀この森で迷うのはラトクにかぎらないんだね

天空の橋の向うで待つ敵ボス


▲脇に逃げていると、肝心の敵を攻撃できない。真正面から戦え！

『サークII』はアクションのおもしろさ倍増。



『サークII』はストーリーを大切にしながらもアクション性にもぐんと重きを置いてつくられている。そのひとつが前回もお伝えしたシビアなアタリ判定。たとえば、敵の手前でジャンプすると一見剣が敵に触れているようにみえるが、本来これで敵が斬れるわけがない。高さ、幅のほかに奥行きまできっちり計算された3Dのアタリ判定の導入により、こういうウソはなくなったのである。慣れないうちはちょっととまどうけれどね。

また、ザコキャラを含めたモンスターの大きさも注目したい。単に大きいだけではない。複雑な動きかたで、バリエーションに富んだ攻撃をしてくる。なにせ3Dだから、ひとつの動きにも前向き、後向き、右向き、左向きと4つのパターンが必要。これで複雑な動きをさせるということは、ひとつのキャラの動きのパターンだけで、げげ、数十種類だ。うーん、これはすごい！

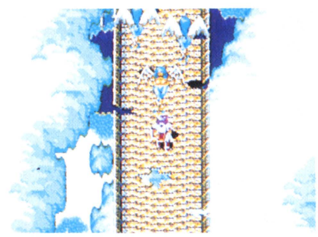
そして天空の橋へ



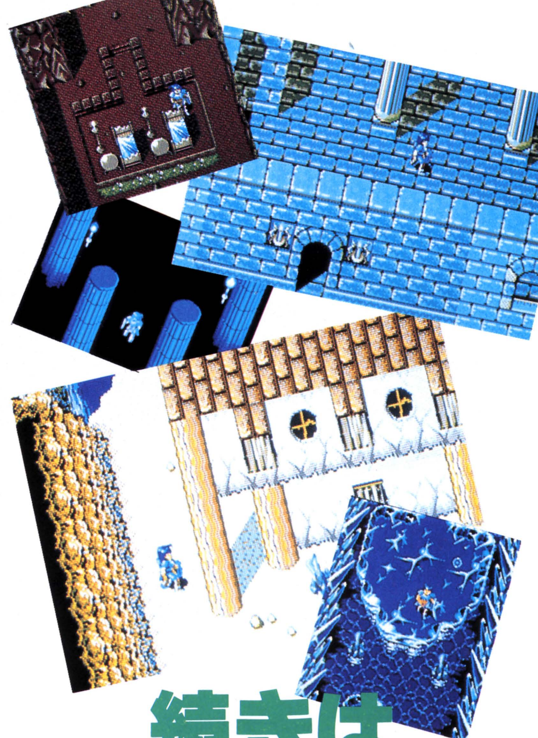
▲まったく、急いでるときにかぎって、イヤな野郎に出会うもんなんだよねえ

シャナラムの鏡を手に、もう一度木の上の家を訪ねてみると、使い方を教えてもらえた。準備万端、聖なる巨木へ行こうとすると……こんどは森のなかでリューンに再会。前作をプレイしたひとはコイツにさんざん苦労させられた思い出がよみがえるんじゃないかな？ラトク同様戦いの神の血を受け継ぐご親戚なんだけど、功をあせってひとりで暴走したがる困った冒険者。ヤな奴と会っちまったと思ったが、向こうも挨拶だけすると、さっさと行ってしまった。

リューンの奴が入って行ったのは1本の大木のなか。これが聖なる巨木らしい。鏡をつかってラトクもあとを追う。木を通り抜けるとおんぼろつり橋の上。これが天空の橋だ。周囲を見ると雲間からはるか下に地上が見える。こんな上から落ちたら……ゾゾーッ。ところが、この狭い橋にハーピーの大群が待ちかまえている。はたしてラトクは無事に魔物のところまでにたどり着けるだろうか？

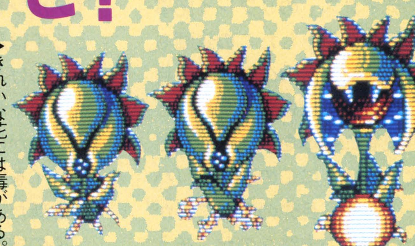


▲寄るな、さわるな、あっちへいけよ！なんでこんな狭いところに出てくるんだ

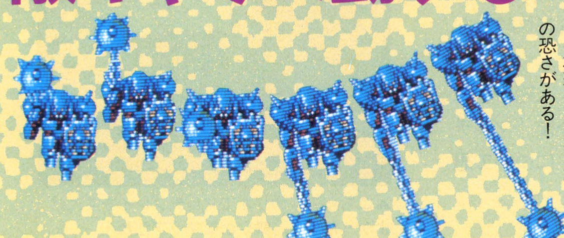


続きは付録を待て！

敵キャラの動きもすごいぜ！

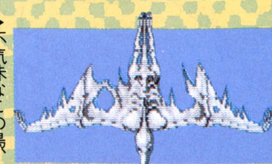


▶きれいな花には毒がある。いきなりガバッと口を開けられるビビるぜ！



◀鉄球をブンブン振り回して投げてくる、この攻撃は、超迫力の恐さがある！

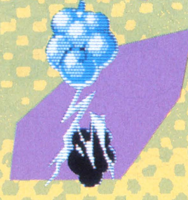
あんなの、こんなの、ズラリとモンスター軍団！



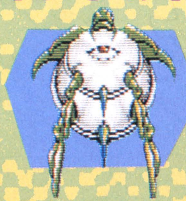
▶不気味なこの鳥、めちゃくちゃデカいんだ



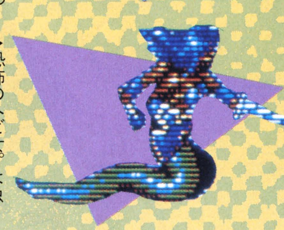
▶走れエイトマン♪特攻隊の突撃だー！



▶雲まで敵なの？カミナリがこわいよーん



▶親亀のおなかに子亀を乗せてー♪



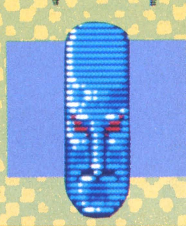
▶恐怖のヘビ女。は虫類はきらいだー！



▶こいつはどう見ても魔法を使いそうな奴



▶点のような光から変身してゴースト登場！



▶おまえさん、出身地はモアイの島だろう？

●光栄☎044-61-6861●PC8801SR以降、PC9800シリーズ、MSX₂、X1t／各14,800円（サウンドウェア付17,200円）〔税別〕

三國志II



◀別に（何が）どうってことはないのだが、この写真が一番好みなのである！

激闘につぐ激闘に、さすがに疲れたのか、今月は『三國志II』マルチプレイはお休み。この機会を利用して教育的ゲーム雑誌コンプの権威を地に墜とした4人組の罪状を暴いてみたいのだ！

激闘、死屍累々たるの

今月はとりあえず中休み!! 黄土大陸を振り返る！

それにしても、マルチプレイをする際の注意事項にこんな一節を加えたいものである。「自己主張が強い者どうしでプレイはするな！」ということ。ゲームの中で“台風の目”がひとりだけいるのは構わないが、4人全員が台風の目というのは困る。編集者としては泣くしかない。

かつてWSLGの専門誌として名高かった『タクティクス』のリプレイ記事にあこがれてスタートしたこの企画も、混戦・乱戦あいつぎ、おのれひとり目立つことにせいいっぱいで、だれひとりとして「読者に手本を示そう」などとは思わない。思うにこの現象は（ハワイへの）欲望や、目先の利益に目がくらんだ大人たちの末路なのだ。そういう意味では、この企画は社会の縮図といえるかもしれないね。

こうなった最大の責任は、お茶の水にあるかもしれない。顔をあわせれば（大人げなく）ガウガウといがみあう四谷・秋葉原の争いは必至なので、ひとり“分別あるオトナ”を交ぜようと参加させたわけだが、マルチの魔といえようか、この人も狂った。いわんやイヌボンをやで、初心者である彼女にとっては最低最悪のＳＬＧ初体験となったわけだ。

というわけで、今月は４人組の罪状を明らかにすることで、今後「マルチプレイをする際の心構え」について思いを新たにしたい。

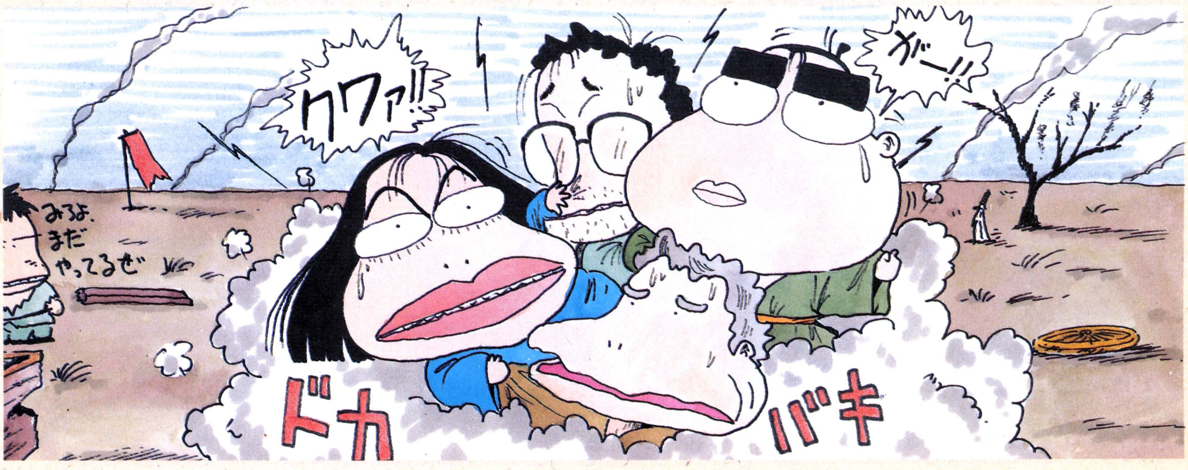
心の準備はＯＫかな!?



▲ゲームスタート直後の勢力地図。茶水とて初めは可愛かったのだ！



▲こちらのシナリオでマルチプレイをすればよかったかも。鮮やかなマップだね！



 イラスト／盛本康成

古き良き 中国を荒廃させた諸悪の根源——

四人組の悪事を追及するぞ!!

本来全国100万の読者に、“お手本”を見せるべきＳＬＧ担当の地位にありながら、彼らのプレイは目をそむけずにはいられない。

目先の欲にとらわれ、裏切りと戦争を繰り返す。秋葉原にいたっては「豊かな領土に民族大移動するぞ！」と公言してはばからない野蛮人ぶりなのだ。こんなことで伝統ある中国の覇権を手中に収めることができようか？

しかし、悲しいことに、秋葉原以外の勢力も“大義名分なく理想なく”のありさま。かつて劉備玄徳が名分とした漢室の再興なぞ思いもよらぬ。要するに、理想なきやからに兵を持たせてはならないのだ。

仮に中国が統一されたとしても、国土は荒れ果て、民衆は疲弊し、もとどおりに復興するまでに数百年の時を要することだろう。以下、４人組ひとりひとりの罪状を読み上げるものなり！



▲四谷青州に侵攻するの図。弱い者イジメをしてなにが楽しいっていうのだ！


▲何が「わが名は秋葉原」だ！ 喧嘩が強いからといって、えばるんじゃない！

証言壱 華北の戦争狂(マニア)を斬る!!

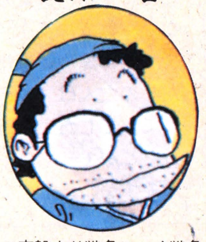
民衆の証言!! 悪逆非道の軍閥ボス

ええ、わたしは幽州出身の農民です。ある時、袁紹四谷の兵隊が来て、作物すべてを巻き上げていきました。なんでも「幽州は開墾してもタカが知れたものだから、徹底的に金・食料を絞り取ってやれ！」との四谷様の命令らしいんですがね。国を治める者が、略奪のみを目的にして領土を占領しているんです。善良な農民としてはヤル気なくしますね！

……とのことだ。もともと荒廃・疲弊の度が激しい華北。袁紹四谷としては、長期的な視点で国土を開墾すべきだったのだ。それを“人材の有利”を過信しての戦争ざんまい。しかも得た領土をさらに疲弊させて、現在まともに機能しているのは本拠地冀州ほか司州くらいか？ 四谷のパターンでは領土は拡大するものの、金・収穫は期待できず、むしろいたずらに戦力を分散させるだけである。

これも皆、“戦術家”気どりの戦争好きがなせるワザ。民衆にとっては、悪魔のような支配者なのである！

これが問題の
袁紹四谷


▲序盤より戦争につぐ戦争で、メンバー中、もっとも忙しい男。でもその結果、得たものは少ない

証言弐 温厚を装う偽善者!!

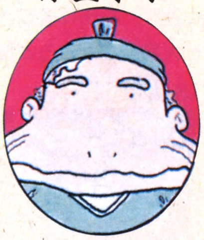
民衆の証言!! 漁夫の利を狙う横着者

わたしは荊州の商人でございます。茶水の殿様は内政にもほどほどに気を使ってくれますが、こちとら正義感あふれる荊州人だ。衣食足りて礼節を知る、の言葉のとおり「理想に燃えた君主」でいて欲しいわけです。その点、茶水様のやり口は、こういっちゃなんだが、汚ない。ほかの殿様が血みどろの決戦をしているのに笑って見ていたりね。嫌いだなあ！

数字から見ると、茶水の領土は民忠誠度、土地価値ともほぼ水準以上。比較的よく治まっているといえる。が、もともと荊州は温暖の地。茶水ならずとも治まって当然の土地なのだ。彼が民衆に人気がないのは、あまりにも陰謀を好むため。一説によれば、四谷・イヌボンの争いは裏では彼が糸をひいていたといわれる。本人は“慈悲深い王様”のつもりでいるが、民衆の目は鋭いのである。

元来は流血を好まない平和主義者であるため、教育的指導を行えば、理想にめざめてくれるかもしれない。う〜む!?

偽善者路線ひた走り
孫堅茶水


▲この人ももう少しオトナかと思っていたが、嬉々として謀略を楽しむ無邪気な男であった

証言参 洛陽を廃墟にした女帝!!

民衆の証言!!
山賊の女首領!?

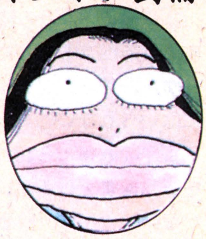
わたしは以前、洛陽に住んでいた者です。当時は董卓の専横に悩まされたとはいえ、洛陽はまだまだ安泰。ところが、どこぞの田舎より「董卓を誅する！」とイヌボンが到来し、董卓閣下は逃れました。それにしても、イヌボンは山賊の女首領といった趣。子分の関羽・張飛を従えて洛陽中の酒場で飲めや唄えの大騒ぎです。野蛮人は恐いですなあ！

予州に端を発したイヌボン木村の北上は、洛陽の都に恐慌を巻き起こした。よくいえば純朴な田舎戦士、悪くいえば野蛮人の北上と、女帝イヌボンの洛陽攻略にはさまざまな評判がある。

しかし、実のところ彼女は海千山千の四谷・茶水に騙されてばかり。甘い言葉にのせられて中央に進出さえしなければ、居心地のよい田舎で平凡な一生を送れたものを。

彼女は19国を占領し、あっこがれの荊州に足場を築いたものの、最近ではついに豊かな荊州に執着する茶水の強引な反撃に敗れて、予州・揚州に退いた。

南海の楽園を夢見た女
イヌボン劉備



▲本来は（粗暴だが）とっても正直な人間なのだ。しかし、野蛮な習性は直しようがないのである

証言四 砂漠の盗賊団、秋葉原!!

民衆の証言!!
傍若無尽のＳＬＧ暗黒面

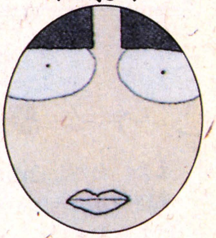
昔「アリババと40人の盗賊」という本を読んだんですが、秋葉原の襲来は40人どころじゃない。数万に及ぶ“砂漠のならず者”を集めてついに涼州・雍州をわが物としました。わたしの友人は「イナゴの襲来より悪い」といっていました。最近では平和な益州を切り取ったとかで、やれやれ、この世に正義はないんですかねえ？

キミたちも世界史の授業で学んだと思うが、秋葉原のプレイは、たとえていえばアッティラのフン族とか、ゲルマン民族大移動のノリなのである。

辺境の地にて食いつめたあげく、豊かな土地を求めて大挙して移動する。そして、その豊かな土地もさんざん食いつぶすと、また次なる土地へと移動を繰り返す。途中、進路をさえぎる者は容赦なく叩きのめす。

これまでは片田舎で細々と山賊をやっていたからよかったものの、成都へ入城したとの噂もあり、危険である。

フン族の再来か!？
秋葉原



▲本当は鞭髪（べんぱつ）にしたいところだが、髪の毛が少ないためできない。ヌルハチにあこがれる危険な男である

解説 四人組割拠して戦いを繰り返す！

さて、今後の展開としては、まず秋葉原の台頭があげられる。涼州・雍州に割拠していた頃は、配下の者が少ないせいもあり、その活動は微々たるものであった。が、近年にいたり、益州を征服。益州に蓄積された富を背景に、一大攻勢をかけると推測される。

おそらく秋葉原の最初の目的は茶水領の奪取。茶水としては、イヌボン・四谷・秋葉原の対茶水大同盟の成立を警戒する必要があるだろう。そのために彼がとる戦略としては、まず内政を充実させ、３人の兵力を合計しても及ばない大兵力を有する。その上で各個撃破をはかっていくといったところ。

四谷は自らの過失で領土を疲弊させた。しばらくは他勢力と結んで自領の整備に専念するしか茶水に対抗する手はあるまい。

イヌボンはしばらく南方にて再起をはかる必要があるだろう。

189年１月



◀かつて董卓は強大であった。董卓に比べれば他勢力は弱小。今は昔の話なのである！

190年３月



▲四谷・茶水が順調に勢力を伸ばす。イヌボンは両者に挟まれた損な立場だ

190年７月



▲秋葉原が益州に触手を伸ばす。いっぽうイヌボンは風前のともしび！

191年１月



▲四谷統治の領土はすべて疲弊。これからは秋葉原の時代か!?

…というわけで、口なおしに、
三國志黄土大陸漫遊図なのだ



●人・モノすべては荊州に

荊州の富強は半端なものではない。とにかくこの地を手中に収めていれば、内政に気をつかうことなく、遠征を繰り返し行うことができる。優秀な人材が集まるのも魅力である。

●北方の辺境、幽州

田舎である。由緒正しい田舎といってよい。いつまでもこの地にとどまっていると、完全に田舎者になる。幽州全部を合わせても、荊州の一省に及ばない貧しい地である。

●平和な小天地、益州

益州の版図は広大である。このうち成都周辺の地は、中央にも劣らぬ豊かさを誇る。この地にて兵力を養い、これまでの遅れを取り戻そうという秋葉原の戦略は当を得ているだろう。

●未開発の地、交州

交州は落武者の地である。ここまで逃げ延びれば、もはや追っ手はかかるまい。そのかわり、満足に税金が取れるようにするにはえらい時間がかかってしまうぞ！

●中原は荒廃す!!

各勢力が一度はあこがれるのが、洛陽を擁する中原の地。けれどこの地は現在荒廃し、戦略的にも守りにくい位置にある。これからは荊州の地がトレンドといえるか!?

●砂漠の辺土、涼州

秋葉原の心のふるさとといってよい。砂漠の申し子とは実は彼のことなのだ。馬はたくさんいるのだが、それだけ。こんなところで一生を終えたくないものである！

イラスト／渡辺　宏

How To Win

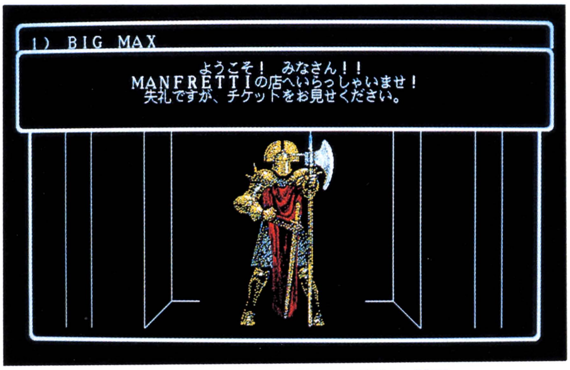
●アスキー☎03-466-8080●PC98、PC88　12,800円



WIZARDRY V
HEART OF THE MAELSTROM
ウィザードリィV

今月は、とうとうB5Fに突入！　とにもかくにもひろ〜いマップに、めげそうだけど、がんばっていこーぜ！　ああ、それにしても、なんて広いんだ。

娯楽の殿堂で、ズンチャッチャッ！



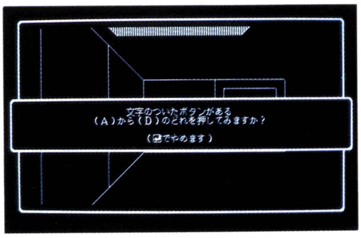
▲門番兼用心棒のBIG MAX。こいつを通るのが最初の難関

さあて、今月はいよいよ『V』中盤のヤマ場、ポイントの高いB5Fに突入ですぞ。このB5Fに来る方法はひとつだけ。B2Fから続いているエレベーターで来るのだ。でも、エレベーターはこの階で終わり。ひょっとしたらB5Fが最後の階なのでは？　な〜んてことはないない。まだまだ先は長いんだよ。とゆーことは、ここより下に行くための方法を見つけなければいけないというワケ。今回のマップには、下の階に下りるための場所を書いていないから、しっかり自分の足で歩き回って捜してね。

ではB5Fの探索開始といきましょうか。エレベーターから出たところは、部屋の中。とりあえず歩き回ってみると、そこには大きなカンバンが。娯楽と殿堂の店MANFRETTI。そう、ここが、暗く殺伐としたダンジョンに憩いの場を、とマンフレッティという人がつくったお店なのだ。しっかし、この店はメチャクチャ広いよ。なんつったって、B5F全部が店になってるんだから。

どうやら、エレベーターから出たあたりは、店の前庭と待合室というところらしいね。

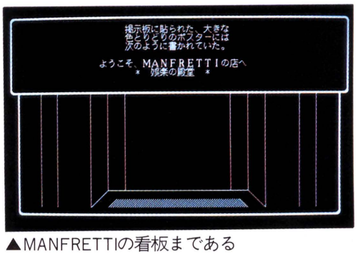
で、MANFRETTIの入口には、門番がいる。彼BIG MAXは、チケットがなければ、中へは通してくれないという。このチケット、じつはBIG MAXが売ってくれる。少々高いけど、こいつから買うしかないのだ。おまけに買ったらすぐBIG MAXに渡さなきゃいけない。なんかしゃくにさわるよね。なお、次回からはチケットを買う必要はなし。チケットの半券を返してくれるから、それを見せればOKなのだ。



▲B2Fからのエレベーターの終着点

さて、無事に店内に入ることができたら、いろいろ歩き回ってみよう。店内は大きく4つに分かれている。「狂乱の部屋」という大広間とそれに続くエリア。クネクネと曲がりくねった一本道になっている「ガラスの舞踏場」。正体不明の「プレイハウス　ミステリーシアター」。それから、店の前庭の部分をぐるりと囲っている個室のならんだテラスだ。まずは手近なところから、テラスを見てみよう。個室にはモンスターがいることが多いから、経験値稼ぎにもいいね。でも、個室のひとつには仕掛けがしてあって、強制的にすべり台に乗せられてしまうのだ。着いたところは、なんとB6F。思いがけないところで下に下りる方法が見つかるってわけだ。

おつぎは、「プレイハウス　ミステリー　シアター」に行ってみよう。ここはBIG MAXが、死んじゃうよって警告していたけれど、さて、どんな仕掛けがあるのかな？

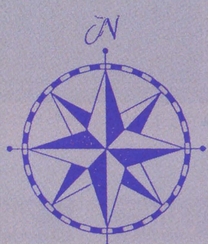


▲MANFRETTIの看板まである

　イラスト／早坂桂一

B5F

凡例		
E	エレベーター	鍵のかかったドア
ドア	①	メッセージ



メッセージ

1 掲示板に貼られた、大きな
色とりどりのポスターには
次のように書かれていた。

ようこそ、MANFRETTIの店へ
＊　娯楽の殿堂　＊
＊　壮大なお祭騒ぎ　＊
今宵、仮装パーティあり

〈好評イベント〉
狂乱の部屋
ガラスの舞踏場
プレイハウス　ミステリー　シアター

MANFRETTIは皆様に
最高の娯楽を提供します。

2 ＊　プレイハウスミステリーシアター　＊
今宵、一時のサスペンスと陰謀を
5000G.P.かかる
支払いますか（Y／N）

3 ＊　ガラスの舞踏場　＊
今宵は社交ダンス

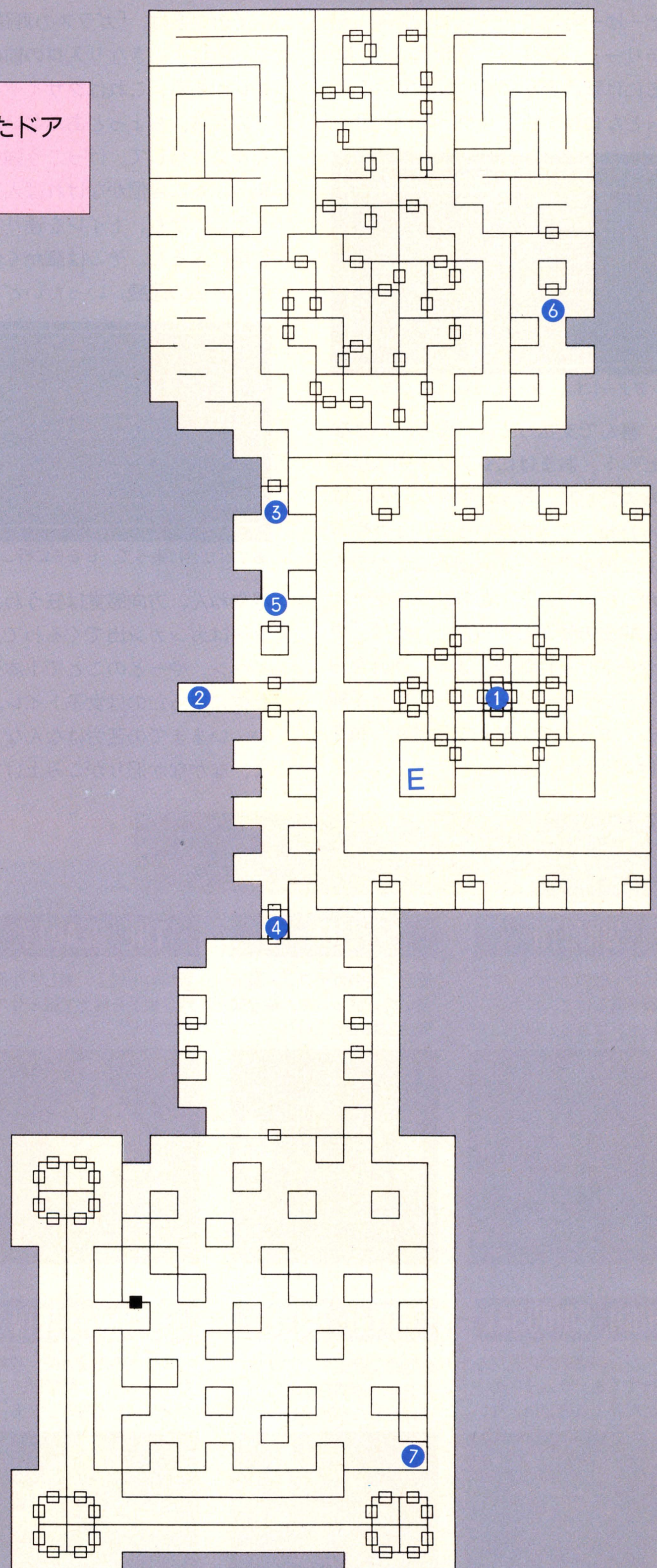
4 ＊　狂乱の部屋　＊
今宵は、舞踏会

5 お化粧室
＊　紳士　＊

6 お化粧室
＊　淑女　＊

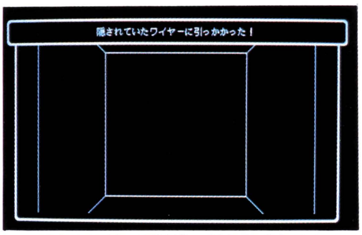
7 壁には、赤と白の金属板がかかっており、そこには、次のような奇妙な図形が書かれていた。

```
*―――   *   !, ／   ====
'―――   U   +  +    ――――
```



こりゃあ、目がまわる、まわる!?

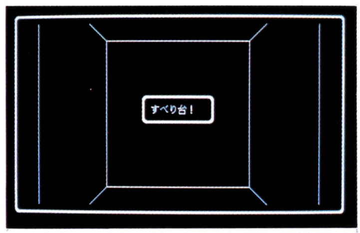
そーゆーわけで「プレイハウス　ミステリー　シアター」である。ここに入るには別料金が必要になっている。きっとなにかあるにちがいないと思っ



▲シアターには、要注意。帰れなくなるよ

て、喜んで支払って入ったら、いきなりピット。おまけにシアター内は禁煙ならぬ禁呪文。魔法が使えないのには困ったね。はっきりいって、どうやってもこのシアターから出ることができなかったよ。もし、だれかシアターからの脱出方法がわかったら、ぜひ「ウィザードリィ情報局」まで、連絡をちょうだい。そーゆーわけで、脱出不能なシアター内でのセーブは禁物。気をつけようね。

そのつぎは、「ガラスの舞踏場」だ。こちらは、いきなり入口の前に男子トイレがある。これはクサイぞって入ってみたら、ちょっとあぶないおニイさんがいたりして。けっこう強いから、腕っぷしに自信がなければ入らないほうがいいかも。トイレを通りすぎて舞踏場に入ると、そこは細かく仕切られた１本道の連続。いったいどこが舞踏



▲すべり台に乗って、Ｂ６Ｆに行こう!?

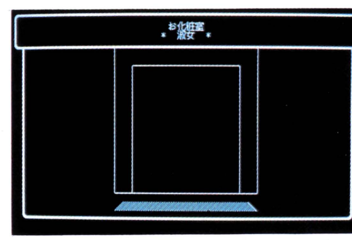
場やねん。方向感覚は狂うわ、モンスターはガンガン出てくるわで、もうタイヘン。やっとのことで１本道を抜けた先にあったのは女子トイレ。いったい、いままでの苦労はなんなんだかって、なかなか怒りがこみ上げてくるで



▲ずん　ちゃっ　ちゃっ！

しょ。で、気を取り直して中に入ると、そこにはキレイなおねーさんが。このおねーさんのNPCたちは、貴重な情報源なので、キレイだからって襲いかかったりしないよーに。

最後は「狂乱の部屋」だ。歩き回っていると、いろいろモンスターのうなり声とか聞こえてニギヤカ。でもこの大広間は、ちょっと変わったトラップ



▲女子トイレ。入っちゃっていいのかな？

B5Fモンスターリスト

WRAITH
亡霊の１種のようだ。マヒ攻撃があるけど、エナジードレインはもっと恐い。



LICH
着流し姿のガイコツ。魔法使いの亡霊らしく、強力な魔法攻撃がとくいだ。



THE BEAUTY
妖精の１種？　美しさが武器。相手を魅力で眠らせてしまうぞ。



ROYAL LADY
正装の美しきお姉サマ方。普段はＮＰＣで登場だけど、たまに襲ってくることも。



THE BEAST
たてがみを長くのばした黒い馬みたいだ。石化の攻撃をしてくることがある。



HIGH SAMURAI
レベル３の魔術師の呪文をかけてくる。サムライの一族のなかではほどほど強い。



ROYAL GUARD
典型的な戦士タイプのモンスター。仲間を呼んだり、逃げだしたりと忙しいヤツ。



FRANKENSTEIN
おなじみの人造人間。攻撃力が高くて、１回で50近いダメージをくらうことも。



VAMPIRE
どっかのなぞなぞの答えになってるモンスター。多彩な特殊攻撃に注意！



ROYAL LORD
レベル５の僧侶の呪文が使える。BADIの呪文には要注意だ。強いぞ！



B5F登場のNPCだ!!

BIG MAX



MANFRETTIの入口で、門番兼用心棒をしている戦士。ハンバーガーじゃないんだよ。こいつは「チケットがなければ中に入れてあげない」とかいってとおせんぼしている。でも、せっつけばチケットを売ってくれるのだ。それなりの値段だけどね。なお、店内の様子についても、質問してみよう。なにか、情報が得られるかもしれない。

KEY WORD	MANFRETTI THEATER TICKETS

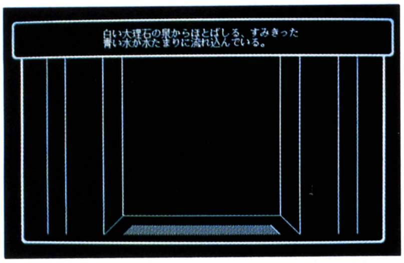
ROYAL LADIES



LADY JANE、LENOREなど全部で5人。女子トイレにたむろしていることが多いのだ。出会うと、「お金くれなきゃ、人を呼ぶわよ」とかいってくるので、すなおに払おう。用心棒と戦ってもしょーがないもんね。で、お金を払えば、代わりに情報を教えてくれる。かなり、有益な情報なので、必ず全員から聞きだすようにね。

KEY WORD	（なし）

が仕掛けてある。いきなり「ズン　チャッ　チャッ！」とか聞こえて、大広間の中を引きずり回されてしまうというヤツ。強制踊らせトラップなのだ。このトラップにかかると、自分の位置がわからなくなっちゃうので気をつけるようにしよう。この大広間の壁沿いには小部屋が4つあるけど、このトラップのおかげで、簡単には入れないようになっているんだな。でも、がんばって小部屋に入ってみよう。ひょっとして、重要人物に会えるかも。



それからもうひとつ、この階には隠しドアがたくさんあるんだけど、そのひとつに、長〜い廊下が続いているのがあるんだな。その廊下の先にある部屋のひとつに、ちょっとおトクなものがあるんだ。それは泉。それもただの泉じゃなくて(そりゃ、あたりまえか)、HP全回復&死者復活の力を持っているというアリガターイご利益(りやく)のある泉なんだ。ともかく強いモンスターが多いB5F。もし、パーティのだれかが死んでも、この泉をうまく活用すれば、B5Fの完全攻略もずいぶんとラクになるはず。ちなみにその先にはB6Fへの階段もあるんだぞ。

というところで、今回はここまで。じゃあねっ！

THE SNATCH



これが、マニュアルにも登場している有名なドロボー。どこにいるかはヒ・ミ・ツ。捜すのに苦労するだろうなあ。でも、教えてあげない。出会ったら、持ってるアイテムやお金を盗まれないように気をつけながら、話をしてみよう。彼の経験談には、ものすごく重要な情報が含まれているから、決して聞きもらしのないようにね。ずん　ちゃっ　ちゃっ！

KEY WORD	TIME LOON ？？？

Wizardry® 情報局

「ウィザードリィ情報局」では、お便りを募集中。質問や、イラスト、めずらしいアイテム情報や、終わったゾ〜など、キミたちの好きなことを何でも送ってね。
あて先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク「ウィザードリィ情報局」係
まで、みんなよろしくね。

GREEN DRAGON

特殊攻撃は、ドラゴンならではのブレス。こいつの場合は、毒入りブレスなのだ。



JOKER OF DEATH

トランプのジョーカーそっくり。スケルトンを引き連れてのポイズン攻撃に注意。



QUACK

アヒルの魔法使い。盗みを働くわ、レベル4の魔術師の呪文は使うわ……。



QUASIMODO

攻撃力が高い。盗みもやるし、盗賊の1種か？　それにしてもブキミだ。

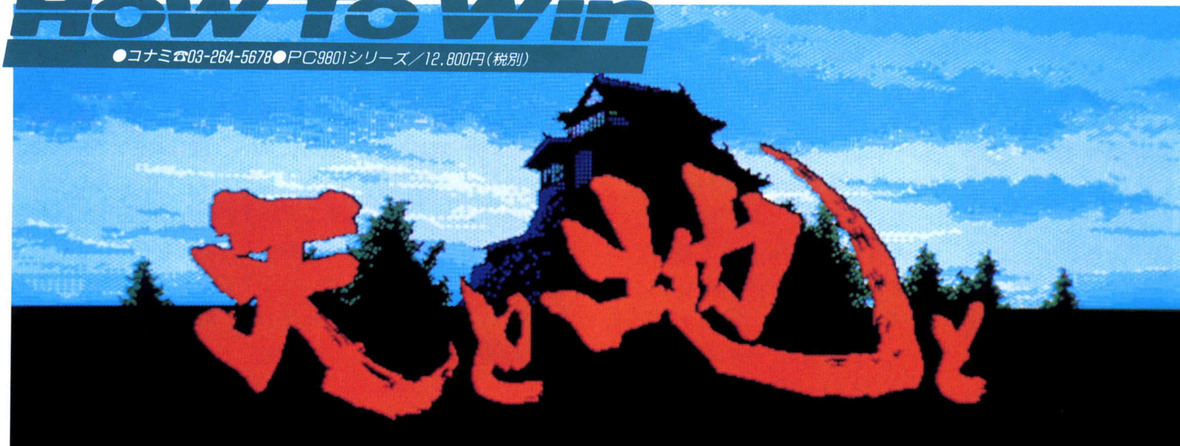


WEREWOLF

いわずとしれた狼男。マヒ攻撃の連発は、なかなか手ごわいぞ。



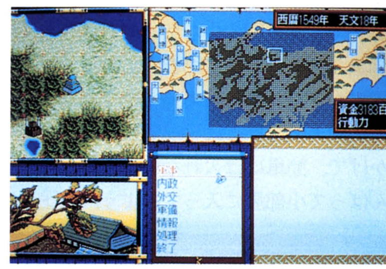
●コナミ☎03-264-5678●PC9801シリーズ／12,800円（税別）



『天と地と』連載攻略ガイドもいよいよ核心へ突入だ。前回までを基礎編とするなら、今回からの内容は実戦編にあたる。続けて読めば、天下盗りまでの道のりがバッチリわかるぞ！

戦略ガイド 覇者への近道

前回までの特集では、軍団の運営法や合戦の勝ち方など、『天と地と』に勝つための基本的なテクニックを紹介してきた。ＳＬＧが得意な読者のなかには、前回までの記事を参考にして、天下統一を果たしてしまった人もいると思う。しかし、多くの人は「いつごろ、どういう順番で各大名家を攻め落とせばいいか」がわからず、幾度となく天下盗りに失敗しているのではないだろうか。そんな人は、今回からスタートするこの戦略ガイド「覇者への近道」を読んで、「どうすれば天下を盗れるか」、その手順を学びとって欲しい。

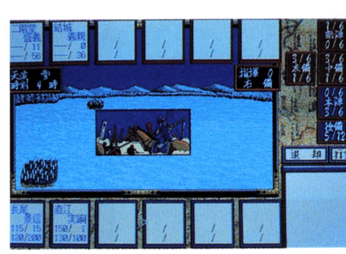


▲ＳＬＧが大好きなプレイヤーのなかには、すでにクリアしてしまった人もいるんじゃないかな？

第１章 芦名をつぶせ〈1548～1550〉

1548年・春、まずは第１軍団を編成する。このとき軍団に編入するのは、景虎自身と、忠誠値が200の長尾景信のふたりだけにし、それ以外の武将は出陣の直前まで編入せずにおこう（武将の忠誠値をキープするため）。軍団を編成したら、残りの行動力で新田開発する。行動力を使い果たし、「終了」を選んで他国の行動を見ていると、芦名家が宣戦布告してくるので、1548年の夏に第１軍団を新発田城へ戦略移動しよう（残りの行動力はすべて新田開発に使い、石高を増やす）。1548年・秋、武将（忠誠値160～180）を10人ほど第１軍団に加え、能力の優れた武将（直江実綱、柿崎景家、北条高広ら）に寄騎をして戦力を強化する。こうして合戦の準備がすんだら、戦術移動で第１軍団を会津城方面へ移動させる（くどいようだが、残った行動力は新田開発へまわすこと）。そして1548年・冬、芦名家との合戦の第１ラウンドのゴングが打ち鳴らされる。この第１ラウンドでつまづくと、あとあとロクなことにならないので、しっかりとたたき潰しておこう。そしてそれから約１年間は、芦名家の拠点である会津城をめざして進軍を続ける。このとき、受けた被害は新田開発で補うことを忘れずに（く、くどい！）。

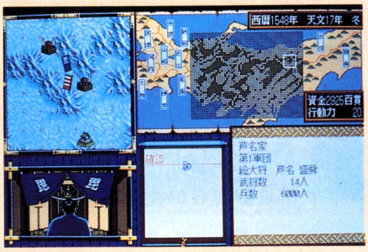




▲芦名との第１戦は、確実にモノにしよう

ポイント1 毘沙門アタックで芦名をたたけ

順調にいけば、芦名との合戦の第１ラウンドは1548年の冬、会津城の北の砦のあたりになる。このとき、長尾家と芦名家の戦力(石高)はほぼ同等。正面からぶつかりあえば、双方ともかなりの被害が出てしまうだろう。それどころか、冬の間は武将たちの指揮値が低下してしまうため、下手をすれば負け戦になってしまう恐れもある。このように状況がやや不利な場合は、毘沙門アタックで戦力増強して、有利に戦うのが得策だ。ただし、毘沙門アタックを使う場合は、ここイチバンのときだけにしよう(詳しいことは「毘沙門救助隊」に)。



▲絶対に勝ちたい芦名との合戦。ここはひとつ毘沙門堂の力を借りて、有利に戦おう

ポイント2 世継ぎを倒そう

合戦（野戦）をするとき、ただ単に相手を蹴散らせばいいと思っていないだろうか。だとしたら、ちょっと考え直したほうがいい。どうせ倒すなら、その大名家の世継ぎとなる武将をやっつけてしまうのだ。世継ぎがいなくなれば、現在の当主が寿命や病気で死んだとき、その大名家は自然崩壊してしまう。要するに、ムダな合戦をせずに、敵対する大名家をひとつ潰すことができるわけだ。芦名家のように、当主が年寄りの場合にはとくに有効な作戦なので、ぜひ実践してほしい。ちなみに、芦名家の世継ぎは芦名盛氏だ。

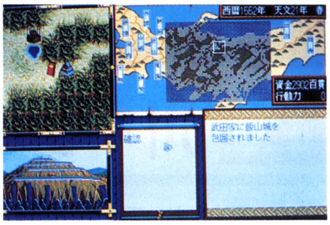
第2章 武田の影〈1550～1552〉

1550年あたりになると、武田は「林城」「砥石城」「葛尾城」などをつぎつぎと攻め落とし、ついに景虎に宣戦布告してくる。武田に宣戦布告されたら、会津城で芦名家と戦っている第１軍団をすぐに撤退させ、飯山城（武田の勢力圏にもっとも近い城）へ向かわせなくてはならない。ぐずぐずしていると、すぐに武田に攻め込まれるからだ。ところが急ぐ景虎の心とはうらはらに、1551年には重大なトラブルが発生する。昭田常陸介の謀反である。彼が謀反を起こすと、戦略移動の重要拠点「栃尾城」が使えなくなるので、大変なことになってしまう。そこで、謀反の勃発と同時に昭田常陸介を討てるように、新発田城（あるいは坂戸城）から栃尾城へ向けて、第１軍団を密かに戦術移動させておくといいだろう。





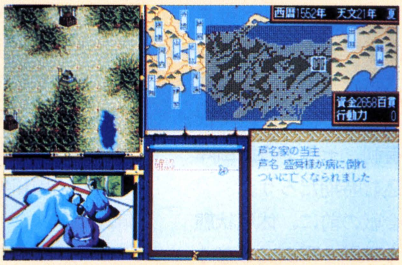
◀武田軍によって城を奪われ、景虎に助けを求める村上義清



◀ぐずぐずしていると、武田軍に攻めこまれてしまうぞ!!

ポイント3 芦名は捨てておこう

理想をいうと、武田の動きが活発になるまでに芦名家をたたいておきたいのだが、たいてい芦名の抵抗に手を焼いているうちに武田が動き始めてしまう。このとき、いつまでも芦名に関わっているのはよくない。芦名はかなり弱体化しているし、放っておいても滅ぶので（盛氏を倒していれば）、武田が動いたらすぐに主力部隊を守りに向かわせよう。

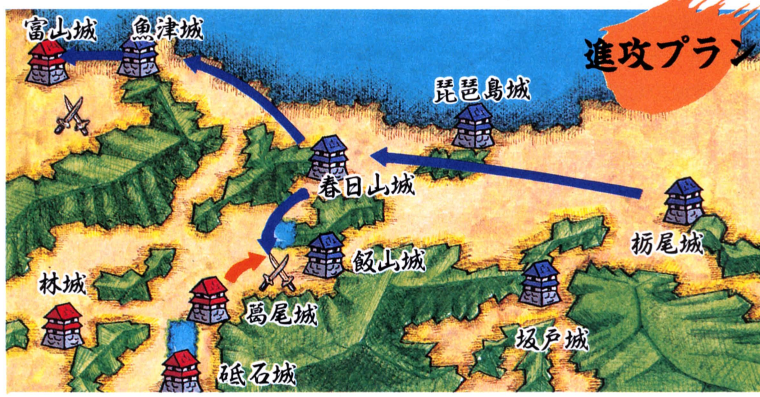


◀病死した芦名盛舜。世継ぎがいなければ、芦名家はこれで滅亡だ

第3章 対武田への備え〈1552〜1553〉

昭田常陸介から栃尾城を取り戻したら、つぎはいよいよ対武田戦に備える。武田の戦力はかなり強大なので、合戦の備えもしっかりしなくてはならない。まず、急いでやらねばならないことは「飯山城」の強化だ。この城は、武田という洪水を防ぐための堤防ともいえる重要な城で、ここを落とされると、イッキに春日山城を占拠されてしまう恐れもある。城の普請によって防御力を高めるだけでなく、3人の武将を城の守りに配備して(軍事コマンドを使う)、ガッチリ守りを固めよう。また、失っても惜しくない武将で編成された「玉砕軍団」を飯山城に派遣しておくのも有効な足止め作戦といえる(第1軍団は春日山城に待機させておく)。

さて、こうして時間をかせいでいるうちに、長期にわたる戦で疲れている第1軍団の武将たちを休ませてやる。「編成」コマンドで武将たちを軍団から予備に戻し、休息をとらせる(忠誠値を回復させる)のだ。さらにこの間に、一向宗の城である富山城を攻め落とし、石高の上限をアップさせておくのもいいだろう。



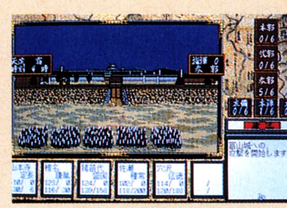

◀宣戦布告をしてからの武田の動きは早いぞ。油断するな

ポイント4 籠城(ろうじょう)トリオ?

飯山城にかぎらず、城の守りにつかせる武将は「歳をとっているが、能力的には中程度」といったように、失っても惜しくないが、役立たずではない武将がいい。あまり役立たずでは、敵を足止めできないので気をつけよう。そういった意味で、宇佐見定行、中条藤資、加地春綱の3人は、籠城に適任の武将といえる。

ポイント5 一向宗へのけん制

飯山城の守りを固めるいっぽうで、一向宗へのけん制のため、富山城を攻め落とす必要がある。富山城を手にいれれば、一向宗へのニラミもきくし、石高も増える。まさに一石二鳥の戦略なのだ。とはいえ、味方の主力部隊の戦力を分散するのはまずいので、会津城にいる芦名家の残党(このころまでには芦名は自然崩壊しているはず)を秘密外交で引き抜き、その武将たちを富山城攻略に向かわせるといいだろう。自軍の武将を減らさなくてすむ、頭のいい作戦だ。


◀富山城を攻め落として石高をアップさせよう

第4章 川中島の戦い〈1553〜1558〉

1553年は、歴史において「第1回川中島の合戦」があった年。ゲームのなかの長尾家は、このころ石高が60〜70万石に成長しているはずである。いっぽう武田家の石高は、50〜60万石程度で、石高の点では長尾家のほうがやや有利。そろそろ武田陣営に攻め込む時期だろう。

さて、合戦の前に、休息状態にある第1軍団を再編成しなくてはいけない。予備に戻した武将、引き抜きなどで新たに加わった武将のなかから優秀な人材を選び、軍団に編入しよう。そして、芦名家との合戦のときと同じように、主力となる武将たちに寄騎をして、戦力の増強をする。こうして軍団編成が終わったら、武田家の攻撃を受けている飯山城に戦略移動して、準備完了だ。

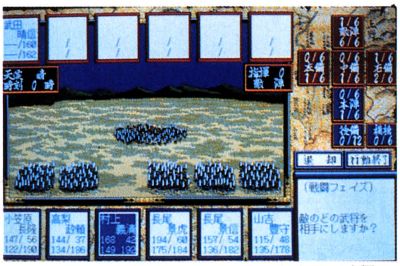
合戦になったら、指揮値の高い武将をひとり、横槍部隊に任



命しよう。大軍を相手にする場合、本陣に直接攻撃できる横槍部隊は、重要な役目を果たしてくれるだろう。逆に敵の横槍部隊の襲撃に備えて、味方の本陣に強い武将を最低ひとりは残しておくことも忘れないように。戦闘によって、武将がひとりやふたり倒されても、リセットはしないこと（直江、北条、柿崎ら、有能な武将がやられた場合は別だが）。ゲームなのだから、武将は消耗品と割り切る冷徹さも必要だ。また、武田と比べて戦力的に互角、あるいは劣っている間は、城の近くで戦うようにし、合戦が終わるたびに城へ戻って、消耗した戦力を寄騎で補充しながら戦おう。武田領に攻め入るのは、敵が充分に弱体化してからだ。無論、こまめに新田開発することも忘れるな。



▲川中島を舞台に、激しい合戦がくり返される



▲6対1の劣勢を強いられ、パニック寸前の晴信

ポイント6
海津城を落とせるか？

強豪・武田家との戦いはかなり長引くと思うが、できれば1559年の春までに海津城（旧葛尾城）を攻め落としておきたい。というのも、1559年あたりになると、景虎が上洛しなければならないイベントが起こり、軍団を解散させられてしまうからだ（無抵抗状態になる）。海津城さえ落としておけば、無抵抗状態の間も、なんとか持ちこたえられるだろう。

次回予告 武田攻略近し！ ところが……

景虎は、宿敵・武田をじわじわと追いつめ、あとひと押しで勝利をつかめるところまでこぎつける。ところが、その景虎に上洛の誘いがかかってしまう。景虎にそれを拒む権限はなく、長尾家の軍団は解散させられ、しばらくの間、攻めることも守ることもままならなくなってしまう。この機に乗じて、大反撃を開始する武田軍。つぎつぎに攻め落とされる長尾家の城。はたして景虎は、この危機を乗り越え、武田を倒すことができるのだろうか？ 次回「覇者への道」は、上洛によるピンチの切り抜け方を伝授するぞ。

お助けコーナー
毘沙門救助隊

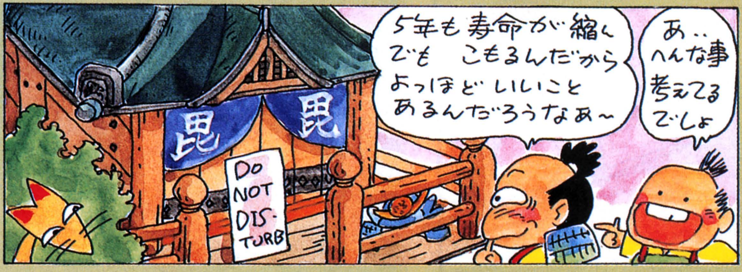


キミの疑問にズバリ答えるお助け軍団「毘沙門救助隊」。今回も重要な情報を教えるぞ。質問や情報があったら、どんどんハガキを送ってね。よろしく。

Q 謙信が早死にするのはなぜ？

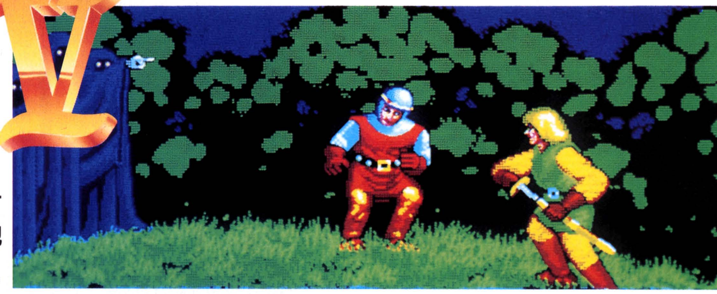
A 謙信（景虎）が30〜40歳くらいの若さで死んでしまう。この原因は「毘沙門堂コマンドの使いすぎ」にある。じつを言うと毘沙門堂コマンドは、軍団をパワーアップしてくれるかわりに、謙信の寿命を数年ずつ縮めてしまう危険なコマンドなのだ。困ったときの毘沙門堂頼り……その気持ちはわかるけれど、あまり頼りすぎるとかえって自分の首をしめることになってしまう。毘沙門堂コマンドは、負けられない合戦のときだけにしよう。

〈質問の宛て先〉〒120 東京都千代田区九段南4－7－16 市ケ谷KTビル4F コンプティーク編集部「天と地と・毘沙門救助隊」係



●ポニーキャニオン ☎03-221-3161 ●PC98シリーズ、PC88VA、X68000 9800円(税別)

ウルティマ Ultima® V



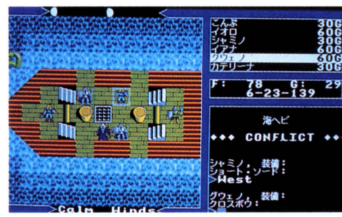
船を手に入れ、はるかな大洋へと乗り出すパーティの行く手に待ち受けるものは? 今回は地上世界から、地下世界の探検までを攻略しよう。

広い世界には、いろんな謎が待っている!

神殿・ダンジョン・灯台・小屋、そして……

船を手に入れると、探検できる範囲が飛躍的に広がる。なにせ地上世界のほとんどすべての場所へ、行けるようになるんだから。船のいちばん簡単な入手方法は分かっているよね。そう、海賊船をぶんどるのだ。何隻も手に入れて、それぞれの港に係留しておけば、かなり楽に旅が進められるぞ。

さて、前回のブリタニア中央部の旅で、達成すべき目的が、いくつか見えてきているはず。クリアに必要なアイテム、神殿とマントラ、ダンジョンと力の言葉、シャドーロードと原理の関係などなど。これらすべてを同時進行させると、メモをこまめにとったとしても、頭が混乱するのは必至。当面の目的をひとつ設定し、その目的に関わる謎を、優先的に解いたほうがいいだろう。今回は、アイテム集めと情報収集を中心に、8つのマントラと神殿のクエスト、そしてダンジョン探検から地下世界までを紹介していこう。



◀海賊と戦って、帆船を手に入れよう

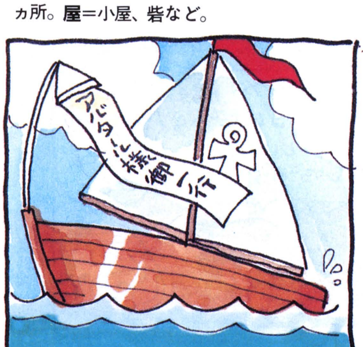


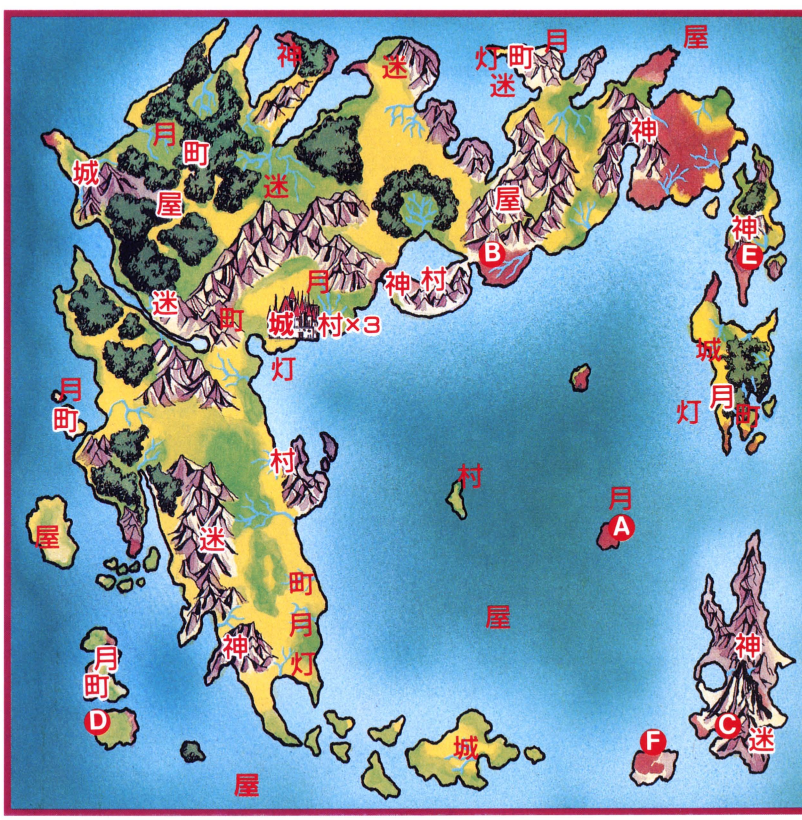
◀広い海の中には、さまざまな場所がある

ブリタニア全図

マップ中のA～Fのアルファベットは、右ページで取りあげた場所に対応する。その他のマップ中の記号は、以下のとおり。

灯=灯台、4ヵ所。**神**=神殿、8つの徳+コデックスの写本の神殿の9ヵ所。**迷**=ダンジョン。**月**=ムーンゲート、8ヵ所。**町**=8ヵ所。**村**=3ヵ所。**城**=3つの原理を象徴する場所+ロード・ブリティッシュ城+ブラックソーン城の5ヵ所。**屋**=小屋、砦など。





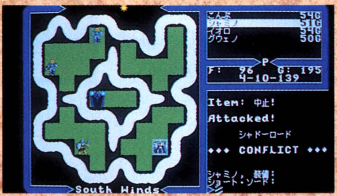
イラスト/赤井孝美、渡辺天留子

代表的な場所を種類別に紹介するのだ

A ニューマジンシアの町

『IV』では、背徳の町として滅ぼされていたマジンシアの町。小さな島の南部にある。町の北東には、ムーンゲートが存在する。一度は壊滅した町だが、勤勉な町の人たちによって、復興しつつある。町の南東の畑を耕す老人は、重要な情報を持っている。彼の質問には、よ～く考えて答を出そう。


◀ニューマジンシアの町。シャドーロードの影が…


◀シャドーロードとの戦闘。ガラスの剣で倒せ！

D 勇敢さの神殿

ジェロームの町のすぐ南にある，勇敢さの神殿。ここで瞑想するためには、対応するマントラを知らねばならない。マントラの情報を知っている人物については、町にある酒場の主人が、金と引き換えに教えてくれるはずだ。


◀神殿で瞑想。マントラは3回入力するのだ！

B グレンデルの小屋

ブリタニア大陸東部にある半島の、毒の沼に囲まれた小屋。小屋のなかのネズミは、じつは錬金術師のなれの果て。生物をネズミに変える魔法を教えてくれるはずだ。


▲毒の沼のなかに、小屋があるのだ


▲もと錬金術師だったというネズミ

E デシードのダンジョン

8つのダンジョンは、それぞれ地下世界に通じている。だが入るには、力の言葉が必要。これは、各地に点在するブリタニア評議会の委員たちが知っている。ブリティンにもいたよね。


◀封印されているダンジョン。入るには、力の言葉を叫ばなければならない

C コーデックスの神殿

究極の知恵の写本が安置されている。神殿の外のガーディアンは、徳を求める旅を行っていない者を通さない。ここへ訪れる前に、各地に点在する徳の神殿で瞑想する必要がある。


▲この入り江からしか、コーデックスへはたどり着けない


▲神聖なコーデックスの間へは、徳の探求者以外は立ち入れないぞ

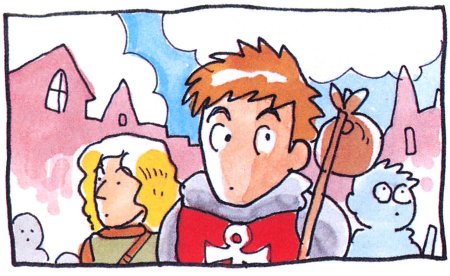
F ブラックソーン城

シャドーロードに操られ、非道な圧政で民を苦しめている男、ロード・ブラックソーンの居城。昼間に堂々と押し入ろうとすると、捕らわれてかなり悲惨な目に遭う。注意が必要だ。

城のなかには、仲間となる人物が捕らえられている。この人物は、牢屋からの脱出法を教えてくれる。また、ブラックソーンの部屋には、クリアに関わるアイテムが隠されている。取りに行かなければならないぞ。


◀不気味な外観の、ブラックソーン城だ


◀捕まると、手ひどい拷問が待っている



ダンジョンでキミを待ち受けるものは……!?

地下世界への通路となっているのだが

力の言葉を使って、ダンジョンに入る。狭い通路には敵がうろつき、落とし穴やエレクトリックフィールドなどのトラップも多い。また、ダンジョン内の部屋には宝箱とともに、ドラゴンなどの強敵が待ち受けている。十分な食糧・魔法の珠・たいまつ、そしてレベルが必要となるわけだ。さらに、高価な魔法の珠を何度も使わずに済むよう、マップ作成をお勧めする。

それぞれのダンジョンの最下層は、地下世界に通じている。『Ⅳ』とはちがい、ダンジョン自体には、とくに重要なイベントはないみたい。とりあえずは、地下世界への通路、そして経験を積むための場所といっていいだろう。

なお、通路を徘徊する敵のなかでは、リーパーがいちばんオイシイ。倒すと手に入る戦利品は、数も多いし、高値で売れる。見つけたら必ず叩きたい。



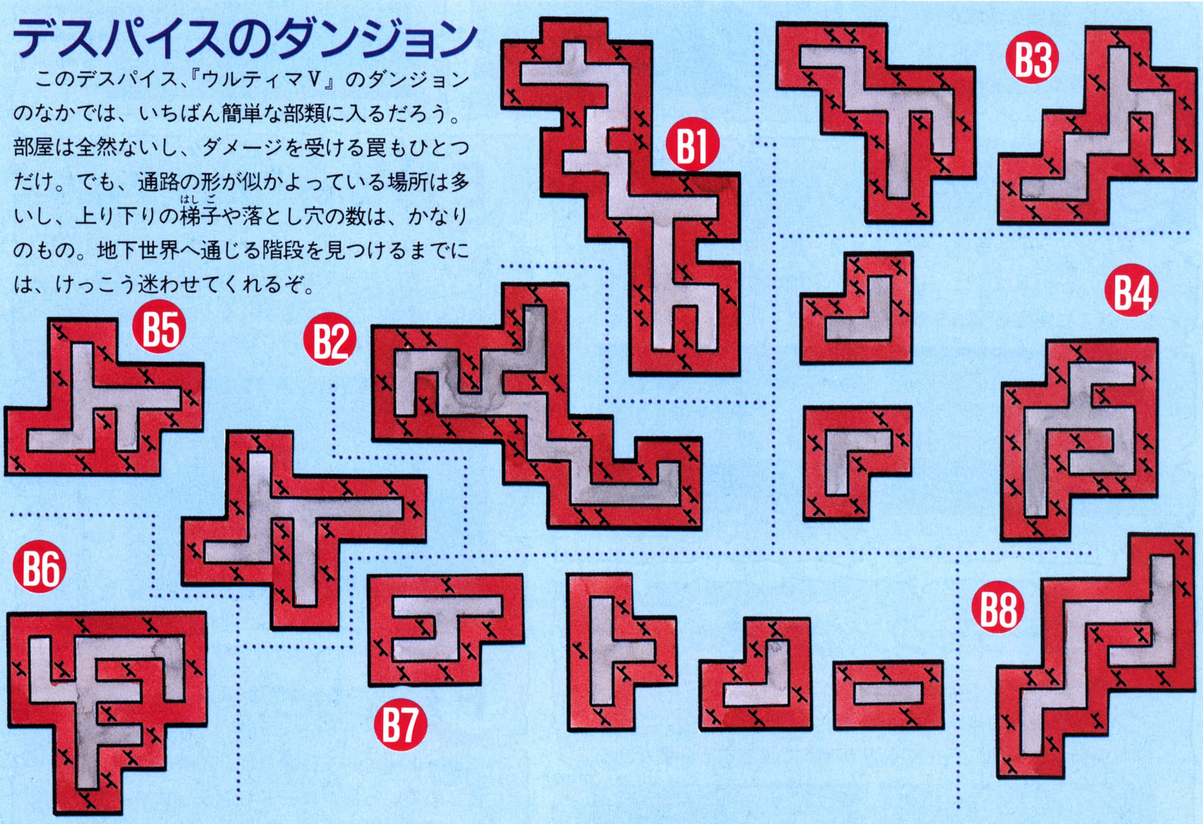
◀落とし穴。下の階に落ちるのだ



◀壁に書かれた文字は、知識の書で解読しよう

デスパイスのダンジョン

このデスパイス、『ウルティマⅤ』のダンジョンのなかでは、いちばん簡単な部類に入るだろう。部屋は全然ないし、ダメージを受ける罠もひとつだけ。でも、通路の形が似かよっている場所は多いし、上り下りの梯子(はしご)や落とし穴の数は、かなりのもの。地下世界へ通じる階段を見つけるまでには、けっこう迷わせてくれるぞ。



トラップの対処法

ダンジョン内に存在する、さまざまなトラップ。単純な罠から、引っかかると悲惨な仕掛けまで、なかなかヴァリエーションに富んでいる。基本的には魔法の珠を見れば、罠がどこにあるかは一目瞭然。その場所の手前で調べれば、どんな罠かも判断できるはずだ。

ここでは、トラップをくぐり抜けるための手段を、いくつか紹介しよう。



◀水の湧き出る泉。「飲む」を選択する。体力をフル回復する泉もあるが、毒のこともある。解毒の魔法AnNoxと、回復のManiを用意してから飲もう



◀毒ガスのフィールド。足を踏み入れると毒を受ける。この他に、エレクトリックフィールドなどもある。第4サークルの魔法、An Gravで解除できる



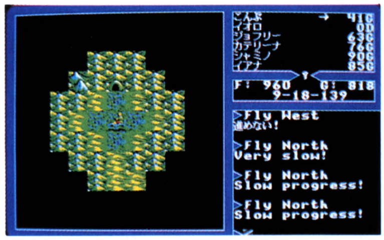
◀部屋にある石碑などは、飛び道具を使って破壊できることもある。通常は、破壊した向こう側に部屋があって、宝箱と敵が待っているのだ



◀魔法の珠を使うと、隠し扉のある場所が分かる。黄色くて上が丸いブロックがそうだ。このブロックの場所を調べれば、扉が見つかるぞ

ダンジョンの下には、地下世界が広がっている!

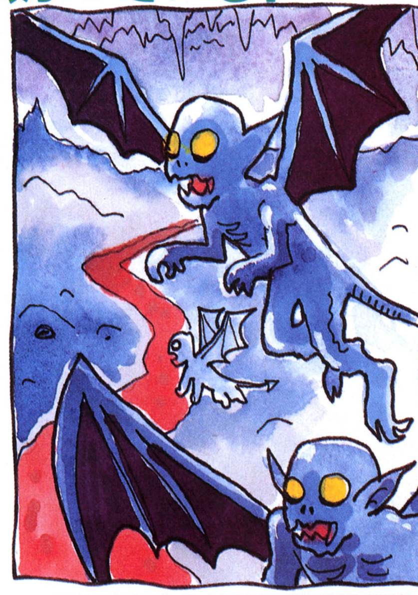
ダンジョンの地下8階から、さらに下りの階段を降りると、薄暗くて不気味な地下世界が広がっている。この地下世界、大きさは地上と同じ。平地でもたいまつが必要なほどの暗さに加え、山と川が非常に多い。ほとんど広大な2Dダンジョンと化している。敵の出現率も高く、滝や毒の沼などの、地形を利用したトラップも多い。迷い込んだら生きて帰るのは至難の技だ。生還するためには、最低でもレベル3、そして魔法の絨毯(じゅうたん)は必需品。もちろん、経験値ダウンという全滅時のペナルティを払うつもりで突き進むのも、悪いとはいわない。が、魔法の絨毯(じゅうたん)に乗ったまま全滅すると、装備から絨毯(じゅうたん)がなくなってしまう。十分に注意しよう。



▲ダンジョンの最下層から、地下世界へ降りる。もちろん地下世界から戻ることもできるぞ



▲川、滝、山と、行動しづらい地形が多い。滝に流されると、上流に戻れなくなるぞ



難破船のキャプテン・ジョン

地下世界には、ロード・ブリティッシュ以外にも、キミの助けを待っている人物がいる。その男、名前をジョンといい、以前は大洋を航海する海の男たちを束ねる船長として、腕をふるっていたという。だがある日、嵐に巻き込まれてこの世界へ落とされてしまったのだ。地底湖の真ん中の小島に打ち上げられた難破船に住んでいる。話しかけると仲間になってくれるぞ。

ただし、地下世界の広さはハンパじゃない。見当ちがいのダンジョンからでは、いくら探索しても、簡単には見つからないのだ。具体的な場所は教えられないけど、目指す湖はダンジョンの出入口から、意外に近い場所にある。ぜひ探し出してほしい。



▲湖の真ん中にある、塔のような形をした場所。ここにキャプテン・ジョンが住んでいる


▲ジョンの職業は魔法使い。仲間にしたいけど、パーティは最大6人。次の機会まで待っててね

地下の世界で何をする?

地下の世界で、何をしなけりゃいけないか。行方不明になっているロード・ブリティッシュを探し出すのは当然として、他にも探すものがある。ロード・ブリティッシュが残していったアイテムと、シャドーロードを象徴する破片。どこにあるのかは、地上世界の住人たちが、教えてくれるはずだ。



▲冒険者の墓場。ブリティッシュが引き連れて行った探検隊のものだろうか……

おまけのアイテムデータ

クリアに必要なアイテムは、全部で20種類近くある。そのうちのいくつかを紹介しよう。

望遠鏡、六分儀、HMSケープ号の設計図:それぞれ航海に欠かせないアイテム。当然3つとも、船に関係ある場所で手に入る。

グラップル:低い山なら登れるようになる。愛の修道院にある。

魔法の絨毯(じゅうたん):空飛ぶ絨毯(じゅうたん)。冒険の必需品だ。スミスを探している魔法使いが、ありかを知っているぞ。

骸骨の鍵:風変わりな扉を開く。献身の町と、勇気の城で手に入れることができる。

アミュレット、王冠、杖:ロード・ブリティッシュの装備品。非常に巧妙に隠されている。

グラスソード:シャドーロードに通用する武器。ある山のなかで…。



◀ある村の鍵がかかった部屋の中。家捜しすると、世界最高速の船の設計図が!



◀山の中に隠された武器。グラップルがないと手に入れられないのだ



How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1-t/2900円(税込)

SELECTED SORCERIAN 5

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YÔMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTÔ NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FŪIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

今月は先月に引き続き、審査員特別賞を受賞した『それゆけ！ドトーのトライアスロン』と『封印』の2シナリオをHow To Win！　なかでも『トライアスロン』は、特別な職業でないと解けないようにできているため、とほうにくれている人もいるんじゃないかな？　でも、もう大丈夫だぞ！

それゆけ！ドトーの トライアスロン

SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON

『ソーサリアン』初のお笑い作品！

ファンならばだれもが爆笑してしまう『それゆけ！ドトーのトライアスロン』。今回、特別付録としてゲームに登場する○×クイズを全問掲載(一部、表現を変えてあります)。改めてチャレンジしてみてね！

①各職業に就くための条件は

	種族				年齢			性別		能力値	
	ファイター	ウィザード	ドワーフ	エルフ	ヤング	アダルト	オールド	男性	女性	INT	DEX
泥棒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	-5
骨細工師	×	×	○	×	×	×	○	○	○	—	20
乞食	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—
産婆	○	○	×	×	×	○	○	×	○	5	8

※骨細工師と産婆は条件が厳しいので要注意

②最初の種目は、遠泳3.9km

受付けをすませると、まずは遠泳から。海に入ろうとするとオーガーチームに抜かれるけれど、心配することはないぞ。彼らは泳げないので、あえなくリタイアするハメになっちゃうからだ。さぁ、先に進もう！



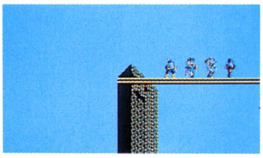
▲追い抜いていったオーガーたちだけど、早くもリタイア



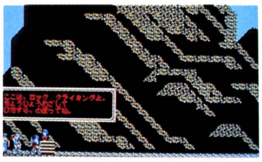
▲中間地点には『ルシフェルの水門』に出てきたクラーケンが！

③ロッククライミング&○×クイズ

続いては8キーと2キーを使って登る、ロッククライミングだ。山の上にはユイターが待っていて、右ページに紹介した、○×クイズを出してくるのだ。



▲山の頂上から続いている道。どっかで見たことがある道だけど？



▲スピードを3～5くらいに調節するとタイミングを合わせやすい



▲失敗は2回まで。3回失敗するとリタイアになっちゃうのだ

④おや、病人がいるぞ？

○×クイズを全問（7問）正解すると、つぎは借り物競争。でもその会場へ行く途中で、うずくまって苦しんでいる女の人から薬を取ってくるように頼まれる。彼女の家で薬を見つけ、家を出ようとすると……なんとこれがワナ！



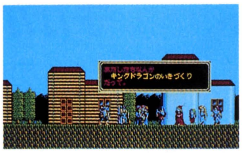
▲どこかで見たような人が苦しんでいる。助けてあげなくちゃ！



▲彼女の正体はエビルシャーマンだった。ジャマするなよなー

⑤メンバーの職業がモノをいう借り物競争!

借り物競争（正確にいうとマラソン）には3カ所のチェックポイントがある。指定されたアイテムをそれぞれのポイントに持っていく必要があるんだけれど、そのアイテムがまた変な物ばかり。でも、乞食、泥棒、骨細工師という職業のキャラがいれば大丈夫。Cキーを使って、そのキャラを先頭にするのを忘れずにね！



▲左からリーア、キアラ、セーナ、カレン。なつかしいね！

1お金



▲お金をもらうのが得意な職業なんてあったっけ？

2ギャルのパンティ



▲ここはカレンの家。右にいるのは、彼女のお師匠さまだ

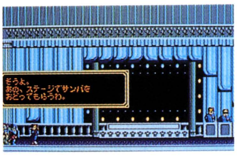
3ヴァイデスのひもの



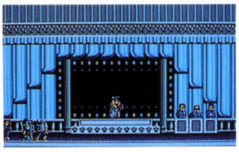
▲ここでは、ちょっぴり不正行為をしたりして……

⑥ダンスコンテスト

最後の種目は、なぜかダンス。サンバのリズムにのって踊らなくちゃいけないのだ。ここで活躍するのが産婆。ファンクラブのテーマ曲にのって、レッツダンス！



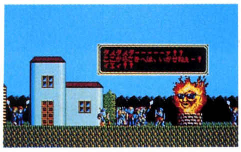
◀急にダンスしろといわれても、踊れないよなぁ……



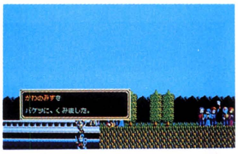
▶でも、産婆がいればご覧のとおり踊ってくれるのだ

⑦ファイヤーエレメントが通せんぼ!

どうにかこうにか最後の種目もクリアしたと思ったら、なんと邪魔者があらわれた。それも『囚われた魔法使い』に出てきたファイヤーエレメント。彼は火でできているから、水をかけてやろう！



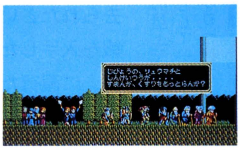
◀サングラスをかけたファイヤーエレメントの登場だ



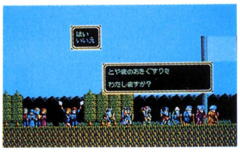
▶金物屋でバケツをもらったら、ここで水を汲もう

⑧ゴール直前で、こんなできごとが……

ジジババチームが、特病のリュウマチや神経痛のおかげで苦しんでいた。エビルシャーマンの家で手にいれた「富山の置き薬」をあげるべきかな？



▲おや？　ジジババチームがうずくまっているぞ！



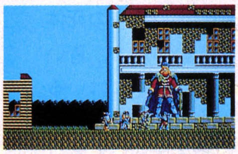
▲薬を渡すべきか、それとも非情に徹するか運命の分かれ目だ

⑨1位でゴールイン!!



さまざまな困難を乗り越え、ついにトップでゴールイン！　これで賞金と経験値がたくさんもらえるぜ！

おまけ ぶじに1位でゴールインすると出迎えてくれる王様。でも「体がムズムズする」というや巨大化して、町をめちゃくちゃにしちゃうのだ！



特別付録

これが超難解ソーサリアン○×クイズの全問題なのだ!

《その1》
* 『紅玉の謎』で、いちばん手に入る薬草はラベンダーである。
* 『盗賊達の塔』に登場するエレベーターの番人の名はトードという。
* 『ルシフェルの水門』に出てきた銀の剣は、HEALが使える。
* 『ルシフェルの水門』で見つけられる武器や防具は、全部で7種類。
* 『メデューサの首』に登場したNPC、カレンの年齢は18歳である。
* 『盗賊達の塔』に出てきたガラティーンは、装備することができる。
* 『天の神々たち』に登場した太陽の神の名はデュオンという。

《その2》
* 『ロマンシア』に登場したイボーヌを倒しても、EXPはもらえない。
* 『盗まれた王様の杖』のヒドラを倒すと、200EXPの経験値が得られる。
* 『呪われたクィーンマリー号』に、オークロットは出てこない。
* 『ロマンシア』に登場するセリナ姫は、アゾルバ国のお姫さまである。
* 『盗まれた王様の杖』の王様の杖にかかっている魔法はHEALである。
* 『不老長寿の水』のダブルデビルズは、右から殺さないかぎり死なない。
* 『盗賊達の塔』に登場するセーナ姫は、カルーン王国の王女である。

《その3》
* 『呪われたオアシス』に登場するキャラは、NPCになれる。
* 『天の神々たち』に登場するアンナの年齢は、15歳である。
* 『暗き沼の魔法使い』に出てくるレッドドラゴンは、空を飛べない。
* 『失われたタリスマン』はサンドマリボーと戦わなくともクリアできる。
* 『呪われたオアシス』で、聖水の代わりに入っていたのは硫酸である。
* 『氷の洞窟』に出てくるホワイトベアは、殺せない。
* 『失われたタリスマン』に登場するリーアの髪は、赤い色をしている。

封印

FUIN

トラップだらけの遺跡を歩きまわって、手がかりを見つけ出そう

プレイ方法によってストーリーがちょっぴり変わっちゃうという、一風変わった作品だ。マップ自体はさほど大きくないけれど、トラップがいっぱいあるので注意しよう。今回は、シルフィを仲間にしたあとの謎をHow To Winするぞ！

シルフィがいない！ いったいどこへ行ったのか？



▶遺跡のなかには、ソーサリアンたち以外にも人がいるんだ



◀遺跡の屋上で、ぐったりとしていたシルフィを見つけた！

シルフィの父のかたきであるタウラーと戦い、ぶじに倒した。けれど、気がつくとシルフィの姿がない！　彼女が屋上に連れ去られたという情報を入手したら、屋上に直行だ！

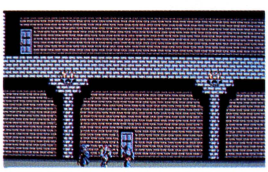
青いカギはタウラーが持っている

行き詰まったら、行ける場所すべてをくまなく歩き、あらゆるものを調べ直してみよう。

タウラーの死体を調べると、青いカギが手にはいる。これでまた先に進めるようになるぞ。



◀タウラーの死体の胸のあたりを調べてみよう



▶このカギを使う場所はここ。最初の入口からすぐのドアだ

赤い玉をはめて、正義の鉄剣を手に入れるのだ！



◀赤い玉をはめると、いままでなかった通路が開くんだ



▶剣の置いてある台座に、こんなことが書いてあったぞ

壁のくぼみには気がついたかな？　ここにシルフィが持っていた赤い玉をはめれば、正義の鉄剣（石版に情報が書いてあったよね？）が置いてある部屋へ行けるようになるんだ。

シルフィにだまされ、毒ガスの部屋に閉じこめられたら……

シルフィを助け出し、あらためてパーティーに入れたのはいいけれど、彼女の裏切り(!?)にあって危機におちいってしまう。でも、助けは意外なところからやってくるのだ。



▲しまった、ワナに引っかかった！　しかし、この声はだれなんだろう？



▲毒ガスが出てもあわてないで。ドアの向こうから助けが現れるぞ

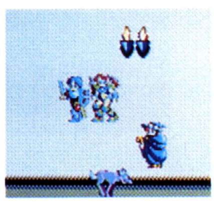
ワーウルフ登場！

ソーサリアンたちの本来の目的であるワーウルフをついに発見！

また、この部屋には重要な情報が書かれた石版もあるんだ。



▲ついにワーウルフを発見した！　ここは戦いあるのみだ！



▲ワーウルフは狼に姿を変えて襲いかかってくる



▲倒すことができたら、壁にかかっている石版を読んでみよう

一連の事件の真犯人、ついに現る！

何度目かの（プレイ方法によってちがう）シルフィとの再会。しかし、彼女ののようすがおかしい……と思ったら、なんとリーク・ディオンがとりついていたのだ！　すべての事件の元凶であるヤツを倒し、平和を取り戻すのだ！



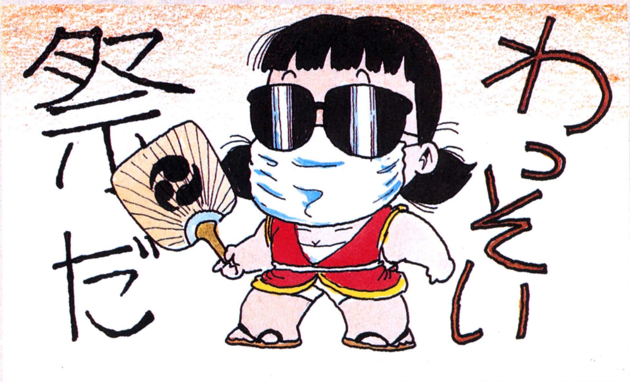
▲シルフィを見つけた！　けれど、どうもようすがおかしい



▲シルフィにとりついていたのはこいつ。さぁ、最後の戦いだ！

KEIKO組（ケーコぐみ）

ソーサリアン班



ADD TO LIFEを使ったHP増殖ワザを写真に撮って送ってきてくれた、静岡県のアドルくん、どうもありがとう！　でも、すでに去年の3月号で紹介ずみなんです。だからボツにしちゃいました……ほんとうにごめんね♡

ひさしぶりの情報と、毎月おなじみのイラストコーナー♡

みんな『それゆけ！ドトーのトライアスロン』はプレイしたかな？　ロッククライミングのシーンがうまくいかないで、悩んでいる人も多いと思うけど、そんな人に朗報なのだ！　じつは、8キーと2キーを押しっぱなしにしているだけで、スルスルと登れちゃうんだって（ただし、画面が切り換わるシーンでは2キーを離す必要があるゾ）。東京都のディードリットさんからの情報でした♡



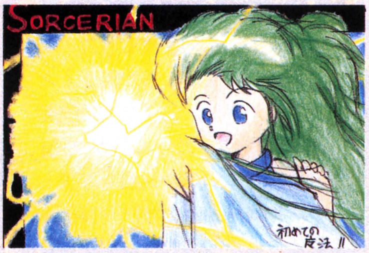
続いては長野県の下川浩紀くんからの情報で、NPCの年齢を調べる方法です。①REJUVENATEの魔法を用意する。②NPCのステータスをメモする。③ステータスが下がらなくなるまで魔法をかけ、メモしたステータスとの差を出し、16を足す。

魔法を使うと、1回につきステータスが1下がることを利用したワザです。最後に16を足すのは、16歳になるとそれ以上ステータスが下がらなくなるため。実際にやってみれば、すぐに理解できますよ♡

なお埼玉県の八重場ひかるさんから質問がきていますので、改めてREJUVENATEのつくり方を紹介しましょう。太→金→火の順番でかければＯＫです！



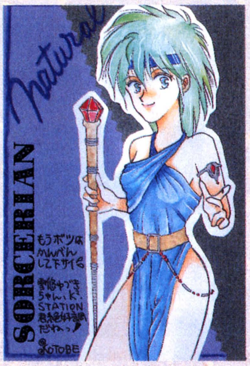
◀鹿児島県の田原迫瑞代さん。おもわずニッコリしてしまう、独特のタッチがいいなぁ♡



▲鹿児島県のしゅとるむくん。初めて魔法がかかった瞬間って、とてもうれしいんでしょうね！



▲東京都の四年伝記考学科十番くん。とてもかっこいい邪鬼を描いてきてくれました



▲奈良県の琴辺紀音さん。ローブの色のつけ方がとってもステキですね！　ほれぼれしちゃう



▲愛知県のポテさん。ウィザードの♡マークの意味は、もしかして……ふたりともかわいい♡

お便り待ってます!

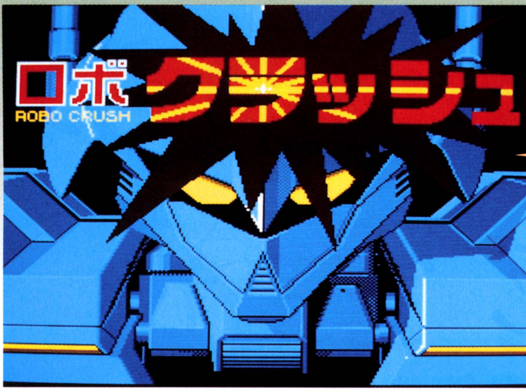
またケーコ組大賞をやろうかな、なんてこっそり（笑）考えてま～す♡

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部　KEIKO組ソーサリアン班係

コミック版　ソーサリアンニュース

シリーズ第11弾「戦国ソーサリアン」は、落ちこぼれ忍者・猛丸と、妖狐・お京、晴海入道、といったメンバーが繰りひろげる戦国ファンタジー!!　ゲームをやった人もやったことがない人も十分楽しめるソーサリアンだよ!!　特別に、ちょっとだけストーリーを教えてあげるね。日本征服を企む徳川家康に、妖魔がとりついてしまう。一度死んでしまった真田佐衛門佐幸村さえ妖魔に操られてしまうのだ！　生前、幸村にかわいがってもらった猛丸の胸は張り裂けんばかり……。感動!!のラストに涙しない人はいない!?





How To Win

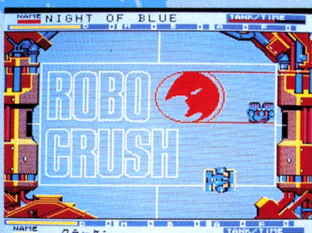
●システムソフト☎092-752-5262●MSX2 7800円(税別)

ロボクラッシュ ROBO CRUSH

チャンピオンクラス大会 結果発表

トーナメント制大会も今回がいよいよ最後。チャンピオンの中のチャンピオンになるべく多くのマシーンが送られてきたぞ。そのなかで王座をつかみとったのははたしてだれか!? さっそく結果をドーンと発表だ！

決勝戦開始！



決勝に残った2台、ナイト型の“NIGHT OF BLUE”とケンタウロス型“クラーケン”。総合戦闘力では“クラーケン”の方が若干上だが、近距離戦闘、および長期決戦では“NIGHT”の側に分がある。互いにふたつの禁止武器を装備しているため、一瞬の攻防が勝敗を決める可能性もあり。真の王者に輝くのはどちらか！ 中距離で対峙した両マシーンがいよいよフィールド上で激突する！

蒼(あお)の騎士XL-0007大会制覇(せいは)

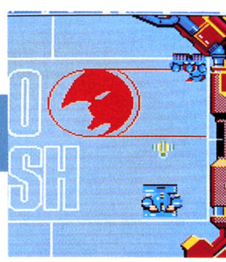
NIGHT OF BLUE VS クラーケン

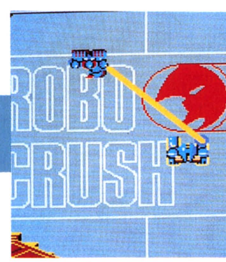


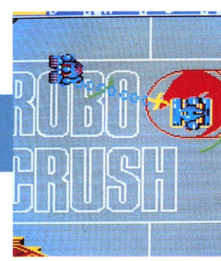
▶長時間行動が可能。非常にバランスのよい高性能ナイト



◀装甲、エンジンパワーに秀でた強力なケンタウロス


▲試合開始と同時に“NIGHT”先攻！ ライトニングパンチが“クラーケン”を襲う！

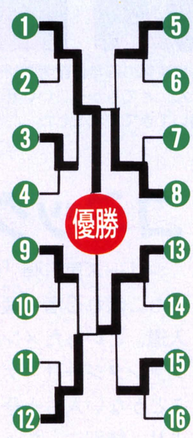

▲すかさず長距離からHS.ロング・ソードで反撃。“クラーケン”も一歩も引かぬ構えだ


▲ライトニングウィップ一閃。“クラーケン”の頭部を瞬時にして破壊。“NIGHT”有利に

大会総計&結果報告

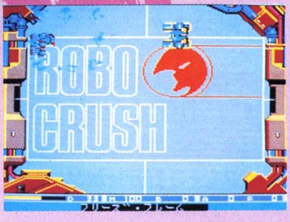
今大会に参加したマシーン総数は83台。前回のAクラス大会よりも13台ほど増えた。全参加マシーンでトーナメント戦を行い、そのうち上位16台を入賞者として認定。読者参加ゲームで使えるライセンスが発行されると同時に優勝者には100、準優勝者には60、3位に30、入賞者には20のクレジットボーナスが支給される。すでにライセンスを持ってる人は右のは使わずに自分のものに足すこと。

順位	番号	マシーン名	オーナー名	タイプ	ライセンスNo.
1	1	NIGHT OF BLUE	通山秀樹	ナイト	DIK001
2	13	クラーケン	石崎義博	ケンタウロス	DIK101
3	8	ヴァシュマール	秋山力矢	ケンタウロス	DIK201
3	12	わん	磯部政宏	スプライト	DIK202
5	3	EYTHA	織田三羽也	ケンタウロス	DIK301
5	5	GUNNER	一ノ瀬悟	ナイト	DIB306
5	9	エクゼキューダーIII	鈴木励至	ナイト	DIK302
5	15	BLOODY DEVIL	渡辺和則	ケンタウロス	DIA304
9	2	D770K SZR-R	矢崎公康	ナイト	DIK303
9	4	LORD WIZ	小川泰之	ナイト	DIK304
9	6	フェニックス	中島淳一	ナイト	DIK305
9	7	MK.エキスプレス	大谷俊郎	ナイト	DIB303
9	10	ワイバーンXX	大原政則	ナイト	DIK306
9	11	FUCK YOU	菅原シン	ケンタウロス	DIC307
9	14	CV 892 FG	大渕仁嗣	ナイト	DIK307
9	16	GUNDAM ZZ	吉田哲二	ナイト	DIC310

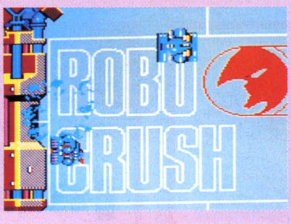


フリーズ フレーム
F.F.連続発射！

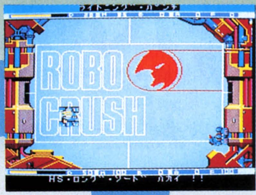
不覚をとった“クラーケン”はついに怒濤の猛攻を開始！ 禁止武器フリーズフレームを連続発射。敵機の頭部を捕らえる。だが直後、移動システムを破壊され戦局はまたしても不利に。“NIGHT”強し。



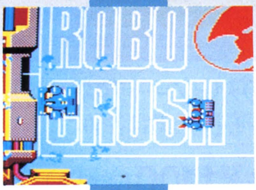
▲1発目のフリーズフレーム発射！が“NIGHT”はこれをすばやく回避



▼さすがに2発目はかわせず“NIGHT”は頭部に大ダメージを受ける



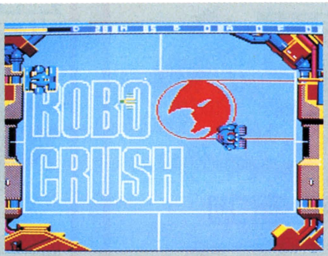
◀強力な兵器HS・ロング・ソードを失い〝クラーケン〟は危機に陥る……



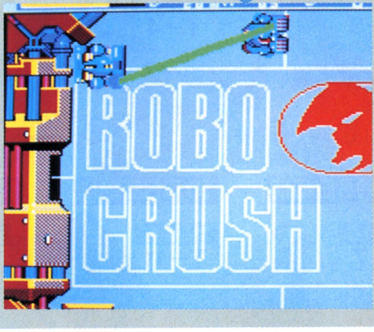
◀〝NIGHT〟のフリーズフレーム！が〝クラーケン〟はみごと回避

決死の逆襲

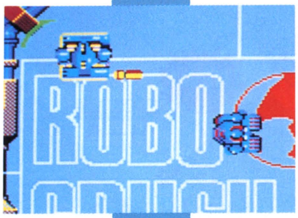
“NIGHT”優勢のまま試合はクライマックスへ。“クラーケン”は最後の攻勢に転じる。ライトニングパンチをかわし、“NIGHT”が中距離に入ると同時にレーザーソードで攻撃！　だが“NIGHT”の機動力はその渾身の一撃をも上回った。再び両機は離れ、逆転の機会はついえる……。



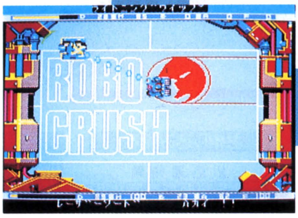
▲遠距離からライトニングパンチを見舞う“NIGHT”。“クラーケン”はひたすらそれに耐え、一挙逆転の機会をうかがう



◀不注意に接近した〝NIGHT〟にレーザーソード！ が結果は不発に終わる



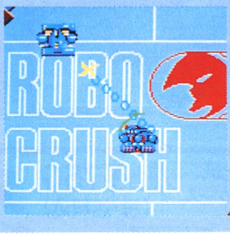
▶〝NIGHT〟はロケットパンチを動けない敵機につぎつぎ叩き込む



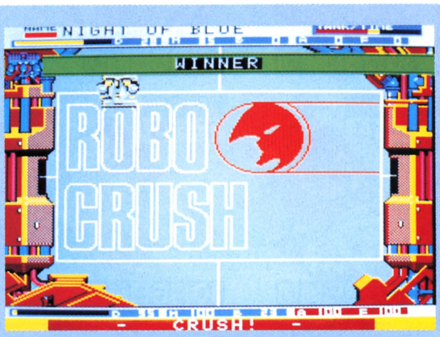
▶レーザーソード破壊！瀕死状態の〝クラーケン〟に最後のときが近づく……

優勝者決定！

“クラーケン”のボロボロのボディはついに限界を越えた。勝利の女神は“NIGHT”に微笑み、ここに大会は終了したのである。



▶とどめのライトニングウィップがうなりを上げる！

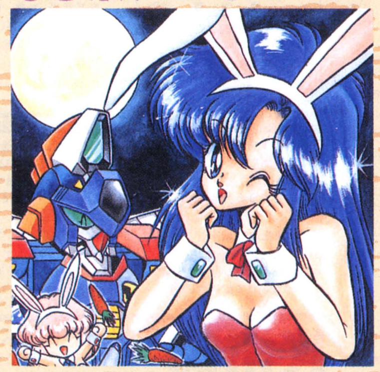


▲終始、戦いをリードし続けた“NIGHT”が決勝！

ウィナー
WINNER NIGHT OF BLUE

ロボクラッシュ情報局

98版ロボクラッシュ製作中



残暑で過ごしにくい毎日が続いていますが、その後お変わりありませんでしょうか。ジュディです。

さてみなさんもご存じのとおりただいま98版『ロボクラッシュ』をシステムソフトさんが開発中。発売にむけて製作は順調に進められています。移植ではなく製作ですのでそこのところをおまちがえなく。つまり98版はＭＳＸ₂版とはまったくちがう新しいゲームなのです。くわしいことはわかりませんが、発表されしだい詳細をレポートする予定ですので楽しみに待っていてくださいね。ＭＳＸ₂版以上にスケールの大きなゲームになることはまちがいなしです。

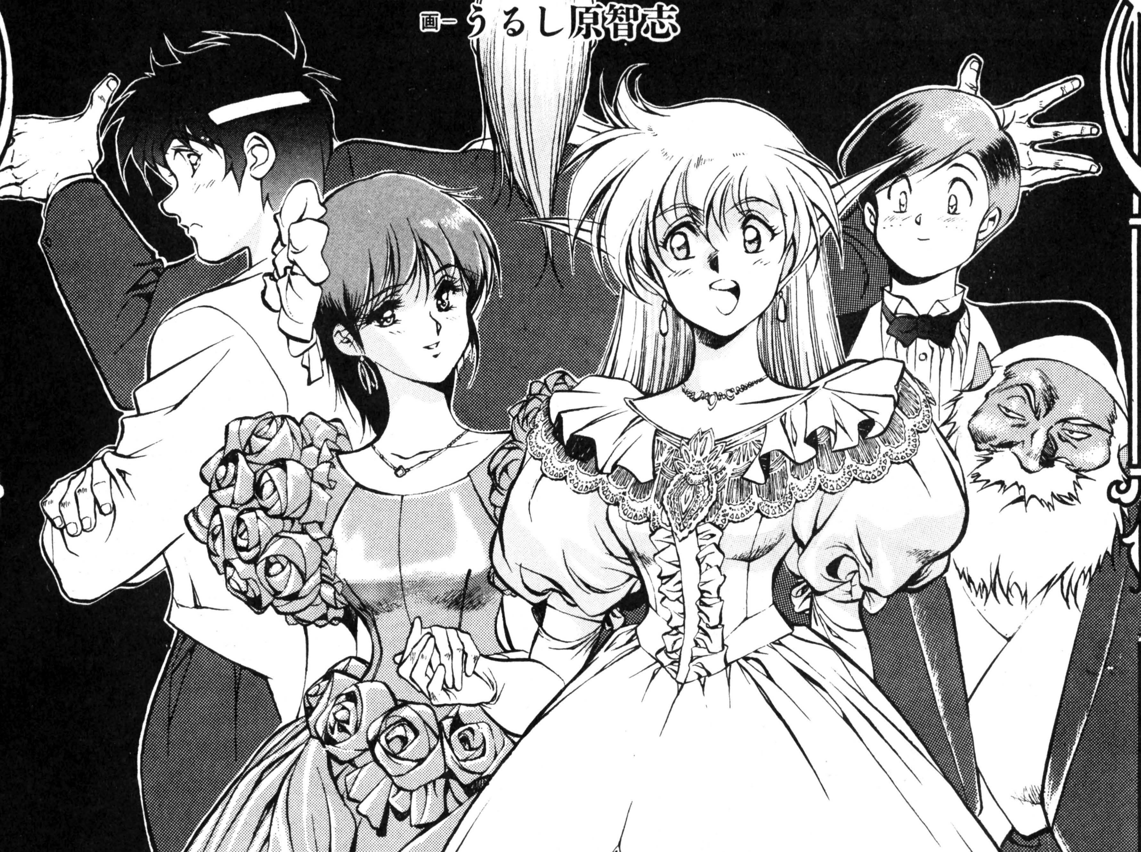
どんどん広がるロボクラッシュワールド。これからも新たな広がりを見せ続けると思いますので、応援してくださいね。それではまた来月。ジュディでした♡

イラスト／高島大

漂流伝説
クリスタニア
Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作―水野良とグループSNE
画―うるし原智志



CHAPTER XII 天空の冒険者

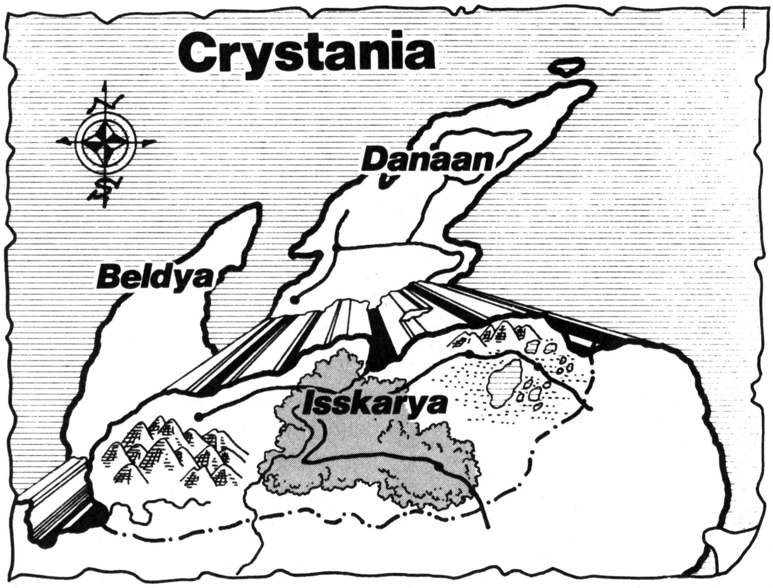
クリスタニア中の神獣が集まり、この封印された大陸の運命を定めるといわれる"会合の地"。若き冒険者たちは、白頭の大鷲に乗り、この地を目指す。しかし、そこで彼らを待っていたのは？

テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する超大河企画第12回。旅の終わりと、華麗なるクライマックスは目前である！

大鷲の神獣に乗り、会合の地へと向かう

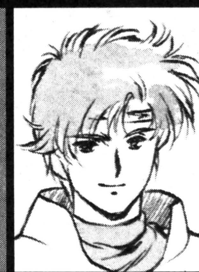
GM　アテンション・プリーズ、アテンション・プリーズ。漂流伝説クリスタニア、ただいまから始まります。プレイヤーの皆様は座席に着席の上、ご自分のキャラクター・シートに注目してください。
バッソー　なんだ、なんだこの始まり方は？
GM　だって、今回は飛行機ならぬ空の大怪獣ラ……もとい白頭の大鷲ことフォルティノに乗って、会合の地にまで行くだろ。そこでちょっと雰囲気を出そうと思って。
レイルズ　出てない、出てない。
ビーン　シートベルトがあればいいんだけどなぁ。
GM　そんなものはありません。しっかり、大鷲の羽根につかまっておくこと。でないと、飛ばされて地面に落ちちゃうよ。
サイア　落ちたら死ぬわよねぇ。
シャイロン　生きているほうが驚きだろうな。
GM　はっきりいって助かりません。彼は数百メートルの高さを飛行するから、空から落ちているあいだにショック死するさ。だから、痛い死に方じゃないから、みんな安心してちょ。
バッソー　だれがするか！
GM　したほうが幸せなのになぁ。現実ばかり見ているのって、悲しいよ。
シャイロン　そうそう。信じかつ寄進





主要登場人物

レイルズ



リーダーにして、愛の戦士（笑）。優柔不断だが、若い女性に対する反応はすばやい

シャイロン



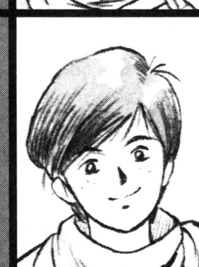
ドワーフの僧侶。金がからむ場面になると、じつにいい味を出している

バッソー



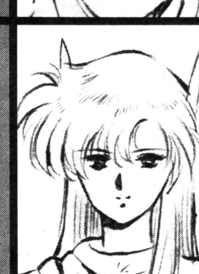
盗賊だが、戦士としても大活躍。レイルズをさしおき、パーティの主導権を握る

ビーン



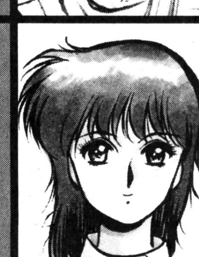
勇気リンリン少年シャーマン。そういえば、彼が魔法を使うシーンて、ありましたっけ？

サイア



ハーフエルフのソーサラー。連載が進むにつれ、どんどん存在感を増してきた

マリス



NPC。狼に変身する能力を持つ神獣の民のひとり。目立たないが人気はあるんだな、コレが

する者だけは救われると、チャ・ザ神の教えにもある。

サイア　腐ってるわ！　ドワーフはみんな腐っているのよ。

ビーン　エルフがドワーフを嫌悪する気持ちもわかるなぁ。

シャイロン　失礼な。

GM　失礼って言葉が棍棒ぶらさげて怒鳴りにくるよ。それより、乗りません？　先月号から翼を地面に下ろしてきみたちが乗るのを待っているフォルティノ君も、このままだとバツが悪い。

バッソー　確かにそれは滑稽だな。

ビーン　好奇心少年のぼくは迷わず乗るよ。

シャイロン　以下、追随。

GM　じゃあ、翼をゆっくりとはためかせて、フォルティノは大空に舞いあがった。みんな飛ばされないようにしっかりつかまっておくこと。ちなみに、ダイスを振って、100の目が出たら落ちるからね。振ったあとで、集中力ロールによる回避は可。さぁ、運命のダイスを振った、振った。

バッソー　あぶねえ。97だ。

サイア　でも、みんな大丈夫。あー、ドキドキしちゃった。たとえ、1％でも命の危険はおかしたくないわね。

シャイロン　まったく。でも、幸運を信じているからわたしは大丈夫。ハッハッ、死ぬまで不死身のシャイロンとはわたしのことさ。

GM　さてさて、フォルティノは悠然と会合の地に向かって飛行する。乗っているきみたちは生きた心地がしないかもしれないけど。慣れてくれば空の旅は快適だよ。

レイルズ　飛んでいるあいだにイベントは起こらないんだね。

GM　うんにゃ。ひとつだけ起こる。

サイア　どんな？

GM　前方から獣のようなものが飛んでくる。

バッソー　どんな？

GM　鷲の羽根、獅子の胴体、顔は人間の女性、ちなみにべっぴん。

ビーン　マンティコアだ。

GM　ブッポ〜ン。お前って、自信たっぷりにいって、間違うのな。

シャイロン　スフィンクスが正解と見た。

GM　見られた。

レイルズ　もしかして、これが会合の地を守護していたという魔獣だったのかもね。

GM　しぇいかい。前回出番がなかったんで、今回登場させたんだよ。

ビーン　で、なんの用なの？

GM　それはこれからいうよ。まず、スフィンクスはフォルティノに向かって、「使命は果たされねばならない」という。

バッソー　なんだなんだ。こっちは神獣のお墨つきをもらってるんだぞ。頭が高いぞ、頭が。

GM　ちなみに、バッソーのような態度のことを「図に乗ってる」といいます。

大鷲とスフィンクスの対面、そしてリドル



GM　フォルティノはスフィンクスに対し、この者たちはわたしが認めたのだから通すのだと主張してくれる。
サイア　当然よね。
GM　今回の会合には、そういう例外がたくさん来すぎている。これ以上、認めることは神聖なる会合の地が汚されることになる、とスフィンクスの反論。
シャイロン　失礼な。神聖なるチャ・ザの司祭がいる前で。
GM　神聖って言葉がグレートソード担(かつ)いで切りかかってくるよ。
レイルズ　それはいいから、フォルティノの反応は？
GM　スフィンクスに「ではどうすれば納得してもらえるかな？」と問いかけている。
サイア　うっ、悪い予感。
バッソー　相手がスフィンクスといえばあれだな……。
レイルズ　リドルだね。それなら、望むところだ。
GM　失敗したら、喰(く)うよ。
シャイロン　「こっちが先に喰ってやるわい」とは、偉大なる先人の言葉。
GM　どうしたものかな？　とフォルティノはきみたちの意見を求めてくるけど？
ビーン　つまり、GMは自分が用意したリドルをどうしても解かせたいので、この挑戦を受けてはくれまいか、と話しかけてくるわけだ。
GM　ちゃうわい！　本心はそうだけど建前はちがうの！
レイルズ　それよりリドルだ、リドル。絶対に答えてやる。
GM　それじゃあ、いくよ。「謎なき謎の答えは何か？」
レイルズ　不条理なのは反則だ。
GM　答えなければ資格なしとして、スフィンクスとの戦いだよ。
シャイロン　これはわからないねぇ。答えはいっぱいありそうで、ひとつに特定できない。
GM　フッフッフッ、難しかろう。
ビーン　こんなの解けないよ。
GM　よーし、教えてやろう。謎なき謎の答えだろ。それは、謎です。なんちゃって。

バッソー　……つ、つまらん。ダジャレおちか？

GM　ああ、受けなかった。う～ん、おもしろいと思ったんだけどなぁ。

ビーン　却下。

GM　はいはい、じゃあいまのはなしで、まともなのをいくね。「わたしは光がなければ生きられぬ、しかし光とひとつになれぬ。わたしはだあれ」

レイルズ　これはカンタン。答えは「影」だ！

GM　がちょ～ん、正解。う～ん、RPGの場合リドルは優しすぎるか難しすぎるか、ふたつにひとつになるのが欠点だなぁ。まあいいでしょ。スフィンクスは、自分の快心のリドルを解かれ、衝撃を受けながら帰っていった。

ビーン　なんのために出てきたんだろう。

シャイロン　ほとんどお呼びでなかったね。

GM　去り際、スフィンクスは、「会合の地にはもはやほとんどの神獣がそろい、しかも神獣ならざる者たちも多く集まっている。争いが起こる予兆もある。気をつけていかねば、命を落とすぞ」と警告してくれる。

バッソー　なんだなんだ。まだひと波乱あるのかよ。

GM　前回もいったでしょ。障害は大きければ大きいほどいいもん。

レイルズ　いまのスフィンクスは小さな障害だったものなぁ。戦っていたら、けっこう強かったろうけどね。

GM　とそのとき、フォルティノはゆっくりと降下しはじめた。

ビーン　余裕があったら、下を見たいんだけど？

GM　そんなにダイスが振りたい？

ビーン　やめておく。失敗したときのリスクが大きすぎる。

バッソー　好奇心少年のキャッチフレーズに偽りありだな。

GM　さて、フォルティノは砂ぼこりを舞いたてて、地面に降りた。

レイルズ　さて、これでゆっくり周囲の様子が観察できるな。

ビーン　しようしよう。

GM　はい、した。すると、あたりはまるで山頂を巨大な刃物で切り落としたかのように円形になっている。直径はおよそ数キロほど、その周囲には巨大な人型の石像が何体も何体も並んでいる。それは神像のようにも見える。

サイア　神様の抜け殻（ぬけがら）なのかしら？

シャイロン　そう見たね。

バッソー　神様って死ぬと石になるのかなぁ。確か、カーディスも石像と化していただろう。

ビーン　まるでトロールだね。

GM　そして、その神像に囲まれた平地にいるわいるわ。いろんな獣の姿をした神のなれのはて、神獣たちが。牛あり猪あり鼠ありと、さすがにバリエーションにとんでいる。そして、神獣たちの巨大な姿に隠れるように、もっと小さな生き物がいる。神獣の民たちだ。おそらくクリスタニア各地からマリスのように現状を憂（うれ）いてやってきた者たちだろうね。あたりは、世界大戦前の国際会議さながらに緊張した雰囲気が漂（ただよ）っている。

ビーン　フェネスだ。フェネスを探そう。

GM　探しまわるまでもなく、銀狼の姿は、すぐに見つかった。その姿は他の神獣に比べてもひときわ大きく、まわりを威圧するような神々しさを発散していた。銀狼の近くには、何体かの神獣が集まっており、まるで密談でもしているかのようだ。さて、どうする？

レイルズ　神獣たちのあいだをぬって、フェネスのところまで行く。マリスさんの望みだろうから。

GM　彼女は真剣な表情を浮かべながら、先頭に立って歩きはじめる。

　まわりの神獣たちはきみたちにずいぶんと注目しているようだ。ざわめきのようなものが広がり、それがきみたちの心を揺さぶる。これは比喩（ひゆ）じゃなく、神獣たちの精神力の強さのために実際に揺さぶられているんだよ。

シャイロン　さすが神獣というべきか。

GM　そして、きみたちはついにフェネスのもとにたどりついた。太陽の光を反射して銀色に輝く獣皮。緑色の目が静かにマリスときみたちとに注がれている。フェネスの表情は穏やかな印象を受ける。どうやら、きみたちは歓迎されているようだ。

ビーン　わーい、わい。歓迎されちった。



冒険者たち、会合の地に立つ

GM　ようこそここまでやってきた。我が娘よ。そして、周期に束縛されぬ外なる者たちよ。そなたらの旅がいかなるものだったかは、わたしはすべて知っている。まずは、その勇気に敬意を表しよう。

バッソー　そりゃ、どうも。

シャイロン　敬意よりも、寄付とか褒美のほうがうれしいね。

GM　あくまで、マイ・ペースなヤツめ。

シャイロン　それが、周期に縛られないわたしたちの生き方。

GM　はいはい。マリスはフェネスに対し、その意志を問うている。今後、銀狼の民はいかにすべきか？　正しい周期は回復するのか？　フェネス神の行動は、などなど。

レイルズ　で、どう答えるわけ？

GM　フェネスは、おまえはなんとしたいと尋ねかえしただけ。

サイア　いいかげんな神様ねぇ。

GM　マリスは答えて、「暗黒の民は邪悪です。だからこそ、彼らとは戦いたいと思います。周期については、わたしたちの考えることではありませんので……」。そして、フェネスに暗黒の民と戦うために力を貸してほしいともいう。

ビーン　そうこないとね。

GM　「それが答えか、娘よ」とフェネスは静かにいう。「わたしは、今度の混乱にいままで一度もかかわったことはなかった。神獣の王のひとりとして、軽々しく行動に出るわけにはいかなかったこと、そしてもうひとつ、自分が何をなすべきかわからなかったというのも事実だ。いや、自ら判断するべきことなのだろうか、疑問でさえあった。そこで、わたしは決定をそなたら子供たちに託すことにした。強き意志を持った巫女がわたしを訪ねてくることは、予定された周期の中にふくまれていたがゆえにな」

　そして、フェネスはマリスの申し出をすべて引き受けようという。正式には会合の場において宣言することになるが、我が子供たちを守るために、そしてクリスタニアの混乱を収めるように力を使おうと。

ビーン　よしよしいいぞ。

GM　ただ、神王は強大だ。その力はかつて我等が肉体をすてたときに封じた能力のほとんどを回復させている。扉となった男の強靱な意志がそれを可能にしたのだ。神王バルバスの力はいまや、わたしを遙かに凌駕しているだろう。残る神獣の王たちの力を結集してさえ、神王に勝てるかどうかわからぬ。そして、すべての神獣の王たちがバルバスに敵対するとは限らないのだ。

レイルズ　それ行け、ビーン。永遠の好奇心少年。きみの一声でフェネスは、かつての力を取り戻すのだ。

ビーン　ビーン、行きます……、待ってよう、前にも宣言したとおり、扉なんかには絶対にならないからね。ぼくたちは周期に縛られていないんだし、他のものにだって縛られたくない。

サイア　ビーン君、かっくいい。

ビーン　や、どうも。

バッソー　でも、問題解決にはなっていないよ。

シャイロン　う～ん、この問題は解決する必要があるんだろうか？

レイルズ　ないんじゃないの？　結局、ぼくたちはマリスさんの護衛をしたんだし。

GM　確かにクリスタニア全土の問題についてきみたちが責任を持つ必要はないと思うよ。肝心なのは、きみたちがどういう決意を抱くかだ。それは、あとで聞くとして、向こうのほうから来客がひとり現れた。

ビーン　だれだいっ、だれだいっ？

バッソー　ちょっと、古いぞ。

GM　姿を現したのは、例の「剣の牙の公爵」なのでありました。彼は大胆不敵な笑いを浮かべながら、フェネスを恐れたような気配もなく、きみたちの前に進みでてくる。

レイルズ　で、ご用件は？

GM　「用件は前にもいったとおりだ。いろいろと教えてもらいたいことがある。新しき民について」

バッソー　何回も断っただろうが！

GM　だから、最後のチャンスをやろうというのだ。この会合が終われば、クリスタニアはかつてない戦乱に見舞われるだろう。そして、この大陸の覇者となるのは、我等が神王に他ならない。おまえたちの協力いかんによっては、イスカリア地方くらいやってもいいのだぞ。地位も名誉も金も女も望むままだ。

レイルズ、バッソー、シャイロン　うーん、心が動く。

サイア　情けない。

GM　どうする、イスカリアの太守になりたいかい？

バッソー　どうせ口約束だけだろ。彼らも暗黒の民であることは間違いないのだから。

GM　そうか、やはり戦わねばならない定めにあるようだな。

バッソー　げっ、こんなところでやるのかよ。

GM　まさか。そろそろ会合が始まる。その時に決着をつけてやろう。

ビーン　どういうことだろ。

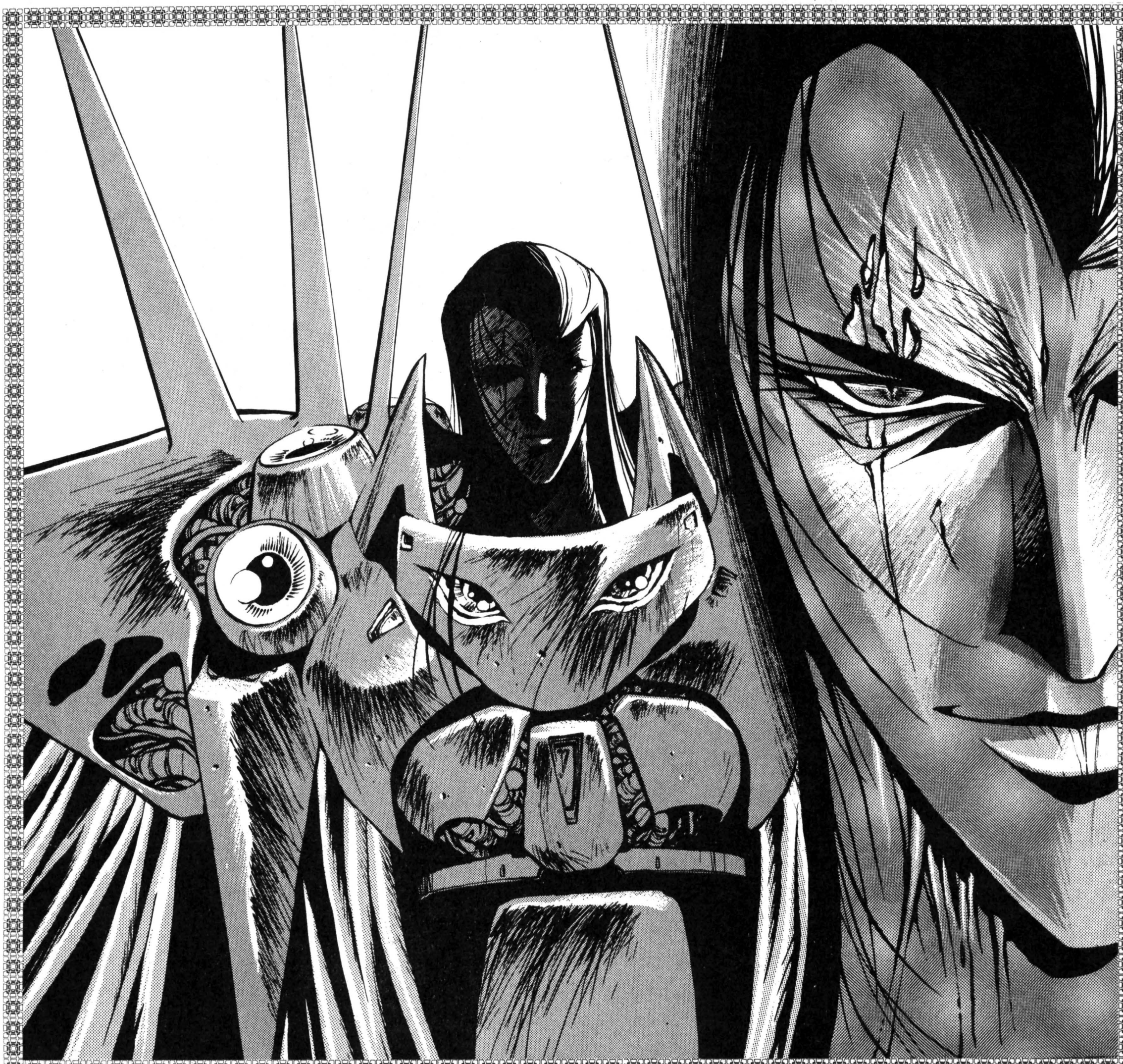
GM　それはフェネスが説明する。会合は、神獣たちが巨大な結界をつくって、その中で行われる。そのあいだ、ここに集まっている従者たちは神獣の干渉を受けることなく、この場に残されるわけだ。その時を狙って襲ってくるつもりなんだろう。

シャイロン　そのときこそ、メテオをあの男の頭上に見舞うとき。

バッソー　それにマスクもあるからな。

サイア　何か、他力本願じゃない

GM　アイテムに頼るのは、冒険者の特権だからね。そして、剣の牙の公爵の後ろからもうひとり真っ黒な甲冑を



まとった男がやってきた。と、フェネスの表情が厳しいものになる。「神王……」、森の神獣はこうつぶやいた。

ビーン　げっ、神王。ついに黒幕の登場だ。

GM　そのとおり。そして、いよいよ次回は最終回。今回みたいにずっこけずに渋くきめてくれよ。

ボス・キャラの登場に、いよいよ冒険は最後へと突っ走る。会合ではいったい何が決められるのだろうか？　そして、剣の牙の公爵との対決は？　次号は血の雨と所によって隕石が降るのは必至。

ひとつの時代の終わりと新たな時代の胎動にクリスタニアは、激しく揺れ動く！

From CRYSTANIA

いよいよ大詰め、来月号でこの連載も愛と感動の最終回。さあ、ガンバって行きましょう。オーッ！（何をガンバルのか、よくわかりませんが）

さて、全国的に大募集中の読者参加イベントのお知らせです。

●募集①神獣イラスト・コンテスト　キミの考えたオリジナル神獣のイラストを描くべし

●募集②クリスタニア名所案内　クリスタニア各地のおもしろい地形・風俗などを書くべし

募集①、②ともハガキでの応募のみ。封書などは失格となります、注意してください。締切りは10月1日消印有効。

この連載に関するご意見、ご感想、イラストなども待ってます。なおRPGルールに関するご質問は、「ロードス島戦記商店・ルール係」までお願いします。

クリスタニアをテーマにした大企画（複数です！）が密かに進行中ですが、来月発表できるかなできないかな……、と気を持たせつつ、ではまた来月。おたより待ってますからね～！

天下統一 ロードス島戦記 商店 世界征服

ロードス夏の陣 ゲーム大会の報告であります

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。「ロードス夏の陣」も大成功のうちに終了いたしました。参加してくださったみなさま、まことにありがとうございました！　さて、今月の当店の出し物は「夏の陣」レポートにおたよりコーナー、それにだれもが驚く新商品と盛りだくさんです！

ごぶさたしております。小番頭です。さて、今回は大阪で行われました「ロードス夏の陣」についてご報告しましょう。イベント全体のレポートはカラーページにおまかせするとして、(う〜、いつかはカラーページを乗っ取ってやる〜）小番頭めが担当いたしましたテーブルトークＲＰＧ大会の様子を覗いてみましょう。

テーブルトークＲＰＧは、本来勝ち負けを争うものではなくて、みんなで楽しめればそれでいいというものなのですが、大会などで大勢が集まったときに、点数をつけて競うという楽しみ方もあります。今回行われた大会は、６人ずついくつものグループに分かれて「ロードス島戦記ＲＰＧ」の同じシナリオを同時に遊ぶという形をとりました。グループごとに点数をつけて、一番高かったグループが優勝という具合に行います。その他、好プレーや珍プレーも表彰の対象になりました。

同時に遊ぶためには、大勢のゲームマスターが必要ですが、安田均、水野良をはじめとするグループＳＮＥのベテランマスターがずらりと並んだ豪華キャストでおおくりしました。ロードス島戦記が実体験できるんですから、もうこれはラッキーとしかいいようがありませんね。今回、抽選でもれた方も、次回のチャンスを狙ってくださいね。

さて、肝心のシナリオですが、題名は「第７の封印」といいます。内容はですね、近い将来なんらかの形で発表されると思いますが、ここではスポーツ新聞の見出し風に、〝いま明かされるレイリア出生の秘密！〟というに留めておきましょう。

「第７」では、グループごとに得点がつけられたわけですが、いったいどういった行動が評価されるのだと思いますか？　モンスターを倒して、宝物を見つけて、経験点をいっぱい稼ぐ……という形式もありますが、グループＳＮＥでは、プレイの評価を別のところへ置いたようですよ。まず第１に、使命を果たすということ。いつものプレイだと、ミッション経験点がもらえる行動で得点を得ることができます。それから、知恵をしぼって謎を解くということ。むやみやたらに動きまわっているうちに、偶然に事件を解決してしまうっていうこともありますが、やはり考えたプレイには高い評価を与えたいものです。これ以外にも、用心深い行動なども評価の対象になっていたようです。

でも、やはり運不運もありますしねえ。点数を取るのは、学校のテストだけで十分だということで、あまり勝敗にこだわらず、楽しむのが一番じゃないでしょうか。グループＳＮＥの皆さんも、いろいろなタイプのプレイヤーがいて、とても楽しかった。また機会があったら遊んでみたいなあ、と申しておりました。



おたより特集&キャラコンプレゼントの当選者発表！

「アニメ版ディードも気に入ったんだけど、家のビデオがβなため動く姿が見れない！」とお嘆きなのは埼玉県の道尾総司様。VHSを持っているお友だちの家で見るなど、努力していただくしかありませんねぇ。なんとかがんばって見てくださいませ！

「ロードスの宴」の招待状が、宴が行われた翌日に届いたというのは北海道の佐藤利雄様。まことに申し訳ありませんでした。今後はこのようなことがないよう、担当者にいっておきます。

「忌・アニメ化！　アニメ化反対！　キャストも以前の方がずっと良かった」とおっしゃるのは福島県のイリス様。消印を見る限り、まだOVAをご覧になる前の投稿のようですね。もしも機会がありましたら、一度ご覧になることをお勧めします。

兵庫県の影王 璃世様から「小説に出てきた、ごつい顔の大男の文官と門番のドワーフの神官戦士とは、ひょっとして……」というおたよりが届きました。さぁ、どうなんでしょう？

無事に終了したキャラクターコンテストですが、こちらの予想をはるかに上回る投票をしてくださったみなさまに感謝の意をこめてプレゼントをさせていただくことにしました。前半戦を大いに盛りあげてくださった青森県の藤田麻木子様、ニース１位の原動力となった東京都の東海波臣鮒魚公様、水野響様、埼玉県の結城勝様、そして、全応募者の中から厳正なる抽選の結果選ばれました、北海道の松村志保様、中村達史様、千葉県の清水仁美様、松本和典様、神奈川県の田中重信様、茨城県の鈴木敏和様、埼玉県の田中千穂様、愛知県の神谷裕子様、瀬田哲也様、岐阜県の津田奈々様、大阪府の小椋大輔様、藤原淳二様、丸森数馬様、山口県の石川敏行様、中尾光秀様、福岡県の瀬良俊彦様、以上計20名の方に、このページ下の方でも紹介していますソフビ人形をお送りさせていただきます。

さて、イラストコーナーをつくってからというもの（今回はおたより特集のため、お休みさせていただきます）、「イラストはコーナーがあるからいいけれど、文章の投稿はどこへ出せばいいのだ！」というお叱りのお手紙を多数いただきました。今後、イラストは「イラストコーナー」あて、文章の投稿は「おたよりコーナー」あてということにさせていただきます（笑）。なお、ロードス島戦記ＲＰＧのルールに関するご質問は、いつものように「ロードス島戦記商店ルール係」までお願いいたします。みなさんの住所、氏名もちゃんと書いてくださいませ！

あて先：〒102　東京都千代田区九段南４-７-16　市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係



サインをもらうのは好きだが、サインをするのは嫌いだと水野はつぶやいた

水野良戦記 13

最近サイン会がやけに多い。今年、すでに４カ所でやっているし、先日も東京でサイン会をしたばかりである（じつは原稿を書いている時点では、まだなんだけどね）。

そのたびに、多くの、そして熱心なファンの方に来てもらって、水野は幸せな気分に浸るのだが、肉体的にかなりの重労働なのは間違いない。

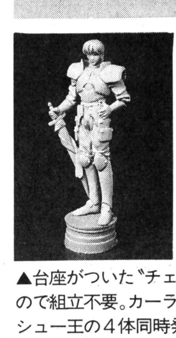
というのも、ぼくはサインがヘタだからである。練習したこともないし、もともと字はきれいなほうじゃない。まるで、子どもの落書きみたいなもので、せっかくの綺麗な本を汚してしまっているだけじゃないか、と心苦しく思えるときさえある。とくに単価の高い「ロードス島戦記コンパニオン」やカセット文庫にサインするのは、気がひける。このふたつはとくにサインがしにくいので、失敗する確率が文庫本などにくらべて高くて、それも困る。これにOVAが加わることを考えたら頭がいたい。また、色紙も困りものである。大きくて、バランスが取りにくいからだ。

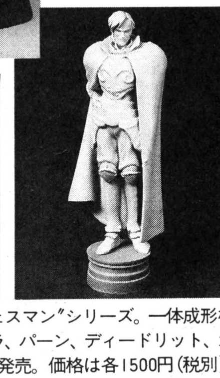
水野にとっては、文庫本がいちばんサインをしやすいということになる。でも、それはあくまで自分の本の場合だけ。著者が水野ではない本にサインを求めないように。他人の本にサインすることほど、気がひけることはないんだからね。

NEW PRODUCT なんとっ商店のメンバーがソフビ人形に!?



◀ご存知、ふじたゆきひさ氏デザインの〝豆ディードリット〟。完全組立済みの着色モデル（つまり完成品）なので、模型づくりをしない人でも安心。価格も980円（税別）とリーズナブル。机の上のマスコットにぜひ！





▲台座がついた〝チェスマン〟シリーズ。一体成形なので組立不要。カーラ、パーン、ディードリット、カシュー王の４体同時発売。価格は各1500円（税別）。豆モデルとも発売は海洋堂だ（☎03-770-6410）

システムソフト
コンプティーク 主催

ブルトン・レイ シナリオコンテスト



と、いうわけで、「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」も大好評のうちに応募を締め切らせてもらったのである。ただいま10月14日の公開審査会にむけて予備選考の真っ最中なわけだ。そう、な〜んとこのコンテストでは、最終選考を読者の目の前で行っちゃおうという大胆な企画が進行中なのだ。これほど公明正大なコンテストがほかにあっただろうか?……まっ、どこかにはあったかも知れないが、とにかくその選考会の立会人の読者も、今月号で大募集しているので、159ページも見ておくれ。200名をご招待しちゃうぞ。

そんなわけで今月は審査員の方々のメッセージと、応募作品の中からちょっと毛色の変わった作品をいくつか紹介しよう。

審査員から一言 1

「作品」としての完成度を見るゾ

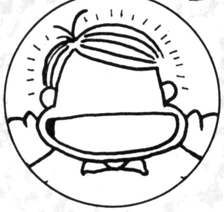


ゲームデザイナー
黒田幸弘氏
コンピュータから、カードゲームまで、幅広く活躍するゲームデザイナー。

この『シナリオ・エディター』はかなり本格的なもので、シナリオづくりの作業は商品化されているＲＰＧと変わらないね。だからアイディアを膨らますだけではなく、それを作品として集束する力が必要だよ。納得いくまでテストプレイができるんだから、作者のイメージどおりの「作品」が見られるのじゃないかと楽しみにしてるんだ。作業的には大変だけど……。古典的なストーリーでも実際にやってみるとおもしろい、っていう作品もありうるし、無理に奇をねらうこともないとは思うね。腕によりをかけた作品を楽しみにしているよ。

 イラスト/杉山真理

審査員から一言
2
コミカルなシナリオが見たい



漫画家
伊藤岳彦氏
コミックコンプ「宇宙英雄物語」、本誌「聖エルザ・クルセイダーズ」でおなじみ！

ぼくはコミカルな漫画を描いていることもありますし、そういったものを中心に見てゆきたいですね。シナリオの完成度やバランスといった正攻法の部分に関しては、ほかの審査員の方におまかせするという……。ぼくらはやはりプロなわけで、読者の年齢に合わないもの、マイナーなものを切り捨てることもあるのですが、みなさんはアマチュアなわけですから、思いっきり自由な発想でつくられた作品が見てみたいですね。マップなどもただ大きいだけではなく、プレイヤーを飽きさせない工夫がしてあるといいですね。

審査員から一言
3
どこか一カ所こだわりを!!



イラストレーター
いのまたむつみ氏
「宇宙皇子」等のイラストのほか、アニメーターとしても有名。

私はイラストレーターですから、グラフィックに非常に興味があります。今度のゲームでは、使えるグラフィックに制限があるわけですから、あとはセレクトのセンスですね。定番ばかりではなくミスマッチで勝負するとか……。

ストーリーに関しては、ありがちなストーリーでもいいと思います。くどくど説明しなくても、お話が分かりますもんね。私の大好きな映画『ダーク・クリスタル』も、ストーリーはありがちなんですけど、本気でのめり込める部分がちゃんとあるんですよね。やっぱりそういう部分は欲しい気がします。

力作多数 ただいま審査中!!

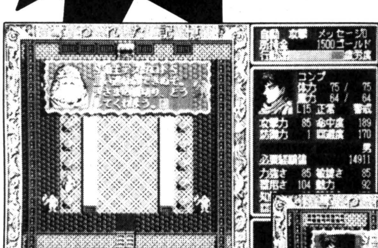
このコンテストの応募作品は力作が多数で、編集部もシステムソフトのみなさんも、うれしい悲鳴を上げているゾ。「RPGのシナリオを一度つくってみたい！」って読者は、予想以上に多かったってわけだ。自分のつくりあげた世界で、自分の生みだしたキャラクターたちが物語を織りなしてゆく……。ちょうどテーブルトークRPGのマスターの気分かな？　ブ厚いマニュアルを読破した甲斐があるってもんだぜ！

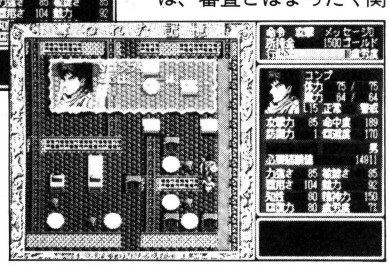
さて、かんじんの応募作品だけど、残念なことに、どっかで見たようなシナリオも多かった。先月までのこのコーナーでもさんざん言ってたでしょ、オリジナリティが大切だよって。

そんななかでユニークな作品を紹介していこう。なお、今月紹介した作品は、審査とはまったく関係ないのであしからず。

まず、神奈川県の柚木晃君の作品。タイトルが「病気の人」サブタイトルが「治療への道」。なんじゃ、こりゃ〜(笑)。これだ、このセンスを求めていたんだ！　また、京都の川野祐一郎君の作品もユニーク。近未来、機械じかけのモンスターを相手にするサバイバルゲームランド『ブルトン・レイ』を舞台にしたシナリオだ。「ウエスト・ワールド」みたいでゾクゾクするね。茨城県の佐藤龍君の「復讐の魔少女」は演出で見せてくれる。オープニングでまっ黒い画面に、「人間達よ、罪深き者よ、苦しむがいい！」ってメッセージ。いや、きてますよコレ。そのほかふたつの作品を写真入りで紹介したので見ておくれ。

今回は応募できなかったっていうキミ、もしかしたら「第2回ブルトン・レイシナリオコンテスト」なんて企画もあるかもしれないから、その日を夢みて腕をみがいてておくんなまし。

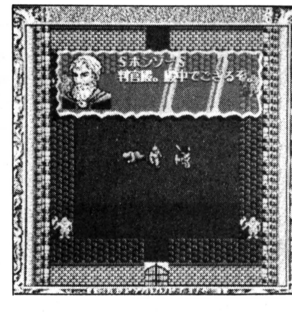




▲▶数少ない女性の応募者、奈良県の福田八千代さんの作品。数日間の記憶を失い、投獄された主人公。記憶を失ったあいだに、何が起こったのだろう



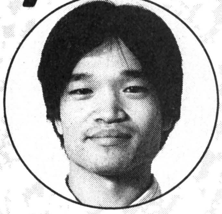
▲今回のコンテスト応募者の最年長、大阪市の池上秀一さんの作品。池上さんはなんと59歳。さすがに構成はしっかりしてますね〜



◀同上。タイトルの「カナデホン」は、「仮名手本忠臣蔵」からきている。もちろんパロディ。「判官殿。殿中でござるぞ」には爆笑してしまったよ

審査員から一言 4

「人を楽しませる」喜びを感じて



システムソフト
アミューズメント事業部副部長
宮迫 靖氏

僕が興味あるのは、『ブルトン・レイ』のバックグラウンドになる世界観のなかで、シナリオがどう処理されているかということです。シナリオ全体の構成などは、プロでも苦労するところなので、逆に言えば自由な発想力が勝負になると思います。

『大戦略』のマップ募集でも、一部の常連からの応募がほとんどなので、今の若い人たちは受け手一方なのではないかと思っていましたが、応募作を見て安心しました。自己満足ではなく、人を楽しませる歓びを感じて欲しいですね。

審査員から一言 5

マップやキャラにオリジナリティを！



コンプティーク編集長
佐藤辰男

コンプティークとしては2年前の『ソーサリアン』につづく2度目のシナリオ・コンテストとなります。あのときの経験からいえば、応募作品の〝水準〟については心配していません。問題はオリジナリティです。システムとしてのワクは決まっているわけですから、オリジナリティは出しにくいとは思うけど、マップやキャラ、イベントなどにお〜いに凝ってほしい。でも奇をてらっただけではダメ。世界設定はお〜いに練りこんでほしい。みなさまの秀作を楽しみにしております。

総額200万円
この豪華賞品はだれの手に!?

コンプティークとシステムソフトが、その意地と威信をかけたこの豪華賞品のラインナップを見よ！　これから行われる選考会では、これらの豪華賞品をかけて、力作ぞろいのシナリオたちが激突するのだっ!!　まず大賞にはNECの32ビットデスクトップパソコン『PC-9801 RA21』を初めとした3点セットが、そしてコンプティーク、システムソフト各賞には話題の『98ノート』が、審査員賞には話題のハイテクグッズが、それぞれシステムソフトの来年の新作、ならびにコンプティーク1年分とともに贈られるのだ。こいつぁすごいぜ!!

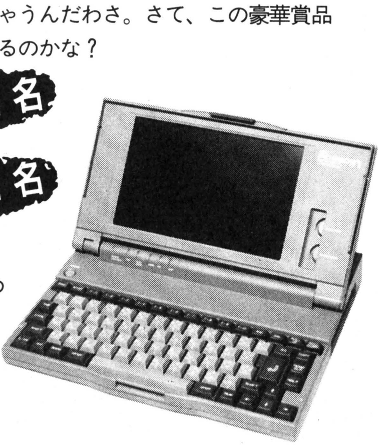
また、惜しくも選にもれた佳作の諸君には、システムソフトの新作3本セットをプレゼントしちゃうんだわさ。さて、この豪華賞品の数々、いったいだれの手に渡るのかな？

大賞 1名



①PC-9801フルセット
32ビットパソコン『PC-9801 RA21』、ディスプレイ『PC-KD853N』、プリンタ『PC-PR150V』
②システムソフト'91新作98対応の全ソフト
③コンプティーク1年分

コンプティーク賞 1名
システムソフト賞 1名



各賞1名ずつに、それぞれつぎの賞品を3点セットで
①『PC-9801N』
②システムソフト'91新作ソフトより、5本
③コンプティーク1年分

審査員賞 7名

①以下より1点／電子手帳、マイクロモデム、コードレスホン、音声感知カメラ、ポータブルCD、3Dスキャナ、キーボード
②システムソフト'91新作ソフトより、5本
③コンプティーク1年分

佳 作 10名

システムソフト新作3点セット
『大戦略Ⅲ'90』『インペリアルフォース』『パズルトピア』

ブルトン・レイ シナリオコンテスト

日本一の大賞発表会

つ、ついに10月14日、キミたちの目の前で、「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」の大賞が決定するのだ！　当日は最終選考会だけではなく、審査員の方々やシステムソフトのスタッフによるゲームシナリオ講座が開催される。ゲームデザイナーを目指すキミ、こりゃ、見逃せないぞ！　さらに、ゴーカなプレゼントが当たる抽選会も行われるよん。

日時：10月14日(日)
開場午後４時
新宿野村ビルＢ１　野村ホール
(時間変更の場合あり)

読者を抽選で200名様ご招待!!

★ ★

応募方法

官製ハガキに①氏名②住所・電話番号③年齢・職業を明記のうえ、右の住所まで郵送のこと。抽選のうえ当選者200名に招待状をお送りします。応募〆切は９月末日必着。なお招待状１枚につき、１名のみ入場できます。

ハガキの宛先

〒102　東京都千代田区九段南４－７－16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
月刊コンプティーク編集部
「日本一の大賞発表会」係



新宿野村ホール　10月14日(日)開催！

クロちゃんのRPG VOL.37 千夜一夜

この世はすべてルックスだぜ

"男は三十を過ぎたら自分の顔に責任を持たねばならない"。そう、カリスマっていうのは、顔の表情ににじみ出てくる、その人の人柄なのである。顔の良さだけで人を判断するヤツは修業が足りんぞ！

黒田幸弘

第211夜 カリスマとは何ぞや？

ボクが初めてRPGのルールを読んだときに、「こりゃいったいどういう意味なのかな？」と思った部分があったんだ。というのは「キャラクターにはカリスマという能力がある」と書いてあったからなんだけどね。

まあ、そりゃカリスマという言葉を知らないわけじゃないんだ。ボクだってその昔は、フィリップ・ロスの『アワ・ギャング』という小説で、リチャード・ニクソンとおぼしき政治家が、どう見てもケネディ兄弟らしい政治家を「あのジョン・カリスマとロバート・カリスマめ」といってるのを読んで、ニヤリと笑うくらいのことはできたんだよ。

しかし、RPGっていうのは、ようするにゲームでしょ。そしてほかの能力は、体力が戦闘に、知識が魔法にというふうに、みんなゲームのルールに直接関係してるじゃないか。でもこのカリスマだけは、関係のあるルールがないんだ。そこで「うーん、こりゃ何のためにあるんだ？」と考えこんでしまった、というわけ。もっとも、こういった悩みは、ボクだけではなかったようだけどね。

「しかし、このカリスマという能力は、いったいどうやって使うんだ？」

「カリスマって、ようするに個人の魅力でしょ」

「魅力といえばやっぱり顔だよなあ」

「じゃあ、いいじゃないか。どのくらい美人かということにしようよ」

「それじゃうちの戦士は、お前の盗賊よりブスなのか？」

というふうになって、また大騒ぎがあったんだ。えっ、なんで"美人"になってしまうのかだって。そりゃあ決まってるじゃないか。このときのパーティは、例によって全員が女だったんだよ！

第212夜 カリスマだって商売になる

まあ、いまから考えると単純に"カリスマ＝顔の良さ"と決めつけるのが問題なのかもしれないね。でもアメリカ人だって、一般的なカリスマの解釈は、あまり変わりがなかったようだよ。だってあるRPGのルールには、わざわざ「カリスマは顔の良さではなく、個人の総合的な魅力である」なんて書いてあるんだもの。裏を返してみれば、多くのアメリカ人が"カリスマ＝顔の良さ"と考えていた証拠だよね。

カリスマを使ったルールがあれば、"カリスマ＝顔の良さ"というイメージが消せる、と考えたデザイナーもいたんだ。しかし、まさかカリスマは、戦闘のときには使えないよね。となると、たとえば町で人と会ったときなどに使うしかない。つまり「町の住人と会話をするときに、カリスマが高いといろいろな情報を教えてくれたり、なにかと親切に面倒をみてくれる」というわけなんだ。

しかし、それよりもプレイヤーにウケたルールといえば……。

「君たちは大きな町に入ったよ。午後の買い物の時間らしく、町の通りには、女性の姿がたくさん見えるね」

「そうか。それじゃ誰かが、片目の男爵のことを知ってるかもしれないぞ」

「カリスマの高いヤツが調べてみろよ」

というわけで、若い美形の戦士が、通行人に話しかけたんだ。

「ちょっと、娘さん。ものを尋(たず)ねるが、片目の男爵を知らないかな？」

「えっ、そんな人は存じませんわ」

そのとき、マスターがなにやらダイスを振ったんだ。一行はワンダリングモンスターのチェックかなと思ったけど、べつに何も起こらない。そこで次の通行人をつかまえて、

「そこの奥さん、あなたは片目の男爵を御存知ないかな」

「さあ、あたしも知りませんねえ」

こうして二、三十人の女性に話を聞いたんだけど、片目の男爵の手掛(てが)かりはまるでつかめない。しかもマスターが、そのつどダイスを振るんで、どうも気になってしょうがないんだ。

「やれやれ、手掛かりはないようだな。これじゃしょうがないから、となり町に行こうか」

「賛成。しかしマスター、ちょっと聞



くけど、通行人に話をするたびに、ダイスを振ってたけど、いったい何のチェックをしていたんだい？」
「ほら、今回のゲームには、カリスマが高い者が異性に話しかけると、恋愛関係になってしまうかもしれない、というルールがあっただろ」
「うん」
「それで通行人と話すたびにチェックをしてたんだよ」
「へえ、それじゃロマンスのひとつもあったのかな」
「それどころか……戦士に話しかけられた女性は、みんなやっこさんにひと目惚れをしてしまったんだ」
「ひょう、そりゃすごい。と、まてよ、全員だって？」
「うん、28人の恋愛チェックが、すべて成功だったよ。やっぱカリスマが高いと、すごいもんだねぇ」
とマスターは気楽にいってるけど、実際にはパーティの後に、28人の女性がついてくるわけだ。こりゃなかなか壮観だぜ。
「おい、冗談だろ。女を何十人も連れて、冒険に行けるかよ」
「でも女たちは『あたし、あの戦士様から死んでも離れないわ』などといってるよ」
「かんべんしてくれよぉ」
「なかには『ねえ、早く行きましょう。亭主に見つかるとコトだわ』なんていう奥さんもいるぜ」
「亭主っていうと？」
「この町の衛兵の隊長だってさ」
「やばい、こりゃとにかく早いとこずらかろうぜ！」

というわけでパーティは、急いで町の外に逃げ出したんだ。もちろんその後を、28人の女性が追いかけていくんだ。町の人はいったい何が起きたのか、さっぱりわからなかったろうね。
「やれやれ、これからどうしようか？」
「元はといえば、戦士のカリスマがやたらと高いのがまずいんだよな。だったらお前、ひとりで責任とれよ」
「そうだな。ここで別れよう。短い間のつきあいだったな」
「ちょ、ちょっと待ってよ。こんなところでひとりにされたら、この女どもをどうすればいいんだよ？」
「がんばって逃げろよ。それがダメなら、あきらめて一緒に暮らすんだな」
「一緒に暮らすって、こんなにたくさんの女を食わせられないよ！」
「それは大丈夫だろ。だって女たちのほうが、お前にホレてるんだから、食うくらいはなんとかしてくれる……あ、そうか！」
「なんだよ、いったい？」
「いやね、よく考えてみたら、べつに女たちから逃げる必要はないんだよ。転職すればいいんだ」
「転職？　いったい何になるんだ？」
「決まってるでしょ。ジゴロだよ。冒険なんかやめちゃって、みんなでヒモになればいいのさ」

第213夜 傷を受けたら能力ダウン

さて、こういうふうに“カリスマ＝顔の良さ”というのが否定されてくると、反対に「てやんでえ、顔の良さが評価されたっていいじゃねえか！」というゲームも現れるんだ。一般的には“フィジカルビューティ”、つまり肉体的な美しさという意味の能力になってる場合が多いね。まあ、細かいことをいえば、顔だけではなくて、全身のスタイルも問題になるのかな。
たしかに人間には、スタイルも含めての美男子とか美女といった考えはあるから、このフィジカルビューティという能力は、きわめて正しいのかもしれないね。もちろん、なかには良いのは顔だけで、性格は悪い人もいるらしいから、フィジカルビューティだけで、人間性を判断するのは危険かもしれないけど。
しかしふつうのＲＰＧで、肉体的な美しさを正確な数値にしてしまうと、ちょいと困ったことも起きるんだ。ほら、ＲＰＧではしょっちゅうケガをするでしょ。ひどい場合は死んじゃうんだから、なまはんかな傷じゃないはずだよね。でも、一部のＲＰＧを除くと、ケガの位置や程度は、まあ、いーかげんにごまかしちゃってるじゃないか。
それでもカリスマだったら、べつに問題はないんだけどね。なにしろカリスマは、キャラクターの総合的な魅力だから「顔に傷がついたって、べつにカリスマは落ちないよ」と無視できるんだ。でも、フィジカルビューティだと、そうはいかないぞ。顔に傷がつけば、外見はどうしても醜くなるものね。しかも、フィジカルビューティのあるＲＰＧは、戦闘が細かいゲームが多いんだ。だから片目を失うとか、片腕を失うとか、いろいろ細かい被害がきちんと記録されてるんだよ。
こうしてしばらくすると、かつては目もくらむほど美しかった冒険者も、全身傷だらけのボロ雑巾みたいになってしまう……というのはオーバーだけど、まあ、そういった危険はあるわけだ。困ったもんだねえ。どこかに腕のいい整形外科医はいないかな？

第214夜 美男・美女はかえって不利？

世の中というのは、だいたい美男・美女のほうが有利なようにできてるんだ。ところがＲＰＧの中には、顔がいいと不利になる、という変なゲームがあるんだよ。
あの、映画でおなじみの『００７』のＲＰＧが、その変わったゲームなんだ。それじゃなぜ顔がいいと不利になるのかというと、うーん、やっぱり最初から説明しないとわからないだろうなあ。
このＲＰＧでは、マスターはいわば悪の秘密結社になって、プレイヤーはそれと戦うスパイの役をプレイするんだ。ところがゲームのバランスを考えたのか、おもしろいことにキャラクタ

イラスト／中野豪

ーメイキングでは、原則としてダイスを使わないんだ。じゃあどうするかといえば、プレイヤーは一定の持ち点の範囲内で、自分のキャラクターの能力を買ってくるわけ。これはこれで、かなり合理的なシステムなんだけど、ダイスを振るのが好きな人には、ちょいと不満が残るやりかただね。

さて、それでは、キャラクターの外見はいったいどうなるのかというと、これもやはりプレイヤーが買わなくちゃならない項目のひとつなんだ。しかし、考えてみればわかるけど、スパイは隠密行動をするのが商売だから、なるべく目立たないほうがいいんだよね。そこで絶世の美女や、逆にあきれるほど醜い男（絶世の美男・醜い女でも同じだけど）などの、やたらと目立つ外見を買うと点数が安くてすむんだ。反対に目立たない、ごく普通の顔立ちをしたキャラクターをつくると、えらく点数がかかってしまうんだよ。

このへんはなかなかおもしろいアイデアだよね。もちろん目立つキャラクターは、行動を開始すると、敵にすぐに発見されてしまうから、ちゃんと不利になるようにできてるんだ。しかし、さすがに顔が良いキャラクターが不利になるなんて、このスパイの世界だけだろうなあ。

もっともこの、能力値の自由配分という方式には、ちょっと問題があったんだよ。なにしろプレイヤーは、“目立たない顔立ち　なんていうつまらない能力を買うよりは、戦闘や敵地への侵入に役立つ能力を、めいっぱい買ってしまうんだ。

そうなるとスパイたちは、絶世の美女になるか、または目もあてられないほどのブスになるか、このふたつの選択しかできないんだよ。となれば、答えは決まってるようなものだね。またもや絶世の美女のオンパレードというわけだ。

もっともこの『００７』のＲＰＧでは、年をくっているキャラクターのほうが、経験が多いので優秀なスパイになれるんだ。だから絶世の美女といっても、みんな30歳を越えていたね。そのへんはティーンエイジャーのキャラが多い、日本のファンタジーＲＰＧとは、ちょいと異質な世界だったなあ。



第215夜 美形が生まれる王家の血筋

ＲＰＧのシナリオにもいろいろあるけど、なんといってもいちばんポピュラーなのは、「さらわれたお姫様を助けにいく」というやつだろうね。しかもこのお姫様は、大きな声じゃいえないけど、ブスであった試しがない。どんな田舎の国でも、どんな種族のお姫様でも、かならず美女なんだからすごいよね。

そういえば美形でかためてるのは、なにもお姫様ばかりじゃないぞ。まあ、ＲＰＧではあまり登場しないだろうけど、おとぎ話ではよく出てくる、あの“白馬に乗った王子様”というやつも、かならず美男子だものね。

お姫様が醜男の王子に助けられて不幸になったとか、結婚を断わったとかいう話は聞いたことないでしょ。

じつはボクも昔は、「まあ、あれはおとぎ話だからなあ」くらいに思っていたんだ。だってまわりの人の顔を見てみれば、そうそう美女や美男子がいるわけじゃないもの。だったらおとぎ話の世界だって「お姫様は美女、王子様は美男子」というペアができるわけないよね。

ところが……。

そう、ところがなんだ。最近思うに、あれは意外と真実なんじゃなかろうか、という気がするんだよね。なぜかというと、どうも顔やスタイルなどは、親から子に遺伝するらしいんだ。美男子の息子は美男子、美女の娘は美女というふうにね。

だとしたら、昔の王様の血筋というのは、美男・美女がいちばん生まれやすいんだよ。だって領内の若い娘の中から、きれいな子をよりどりみどりで妃にできるじゃないか。それを何代ものあいだ繰り返していけば、美男子や美女の生まれる確率は、かなり高くなるはずだぞ。

だとしたら、いろいろなお話にでてくる王子様やお姫様が、みーんな美形だというのも、よくわかる気がするよ。うむ、なるほど。やはりＲＰＧはまちがっていなかったのだ。

第216夜 感覚の相違



といった論旨をボクが考えたら、さっそくそれを利用するやつが現れたんだ。もちろん、とあるRPGでの話だけどね。

「ねえ、マスター。キャラクターの能力を振るときに、“王家修正”をしていいかな」

「なんだい、そりゃ？」

「王家の出身者は、カリスマが高くなる、というルールだよ。まあ、こういうわけで、考えたんだけどね……」

「うーん、否定はできないな」

というわけでマスターがOKしたら、このパーティはたちまち美男・美女ぞろいになってしまったんだ。

なにしろ継母(ままはは)に国を追われた王女や、王位継承権を放棄(ほうき)した王子や、奪われた宝冠を探している元国王や、きままな暮らしをしたくて旅に出たお姫様とかばかりが集まってるんだからね。

とはいえ、べつに王家の出身だからどうということはなく、やってることは普通のファンタジーRPG。しかしカリスマが高いというのは、なかなかすごい威力があって、あちこちの商店で品物を値切るのに使ったり、傭兵(ようへい)を安く雇ったり、犯罪がばれたときにごまかしたり、しまいにはモンスターと友好的になるために使い出したんだ。おかげでマスターは、やりにくくてしょうがない。

「君たちの前に、リザードマンが6匹現れたぞ」

「すぐに襲ってきそうかな？」

「いや、様子をみているよ」

「それじゃ交渉だ。カリスマを修正に入れてくれよ」

ダイスを振ると、当然のように成功。

「次は説得しようかな。『俺たちは強いから、宝を渡しなさい』ってね」

ダイスを振ると、またもや成功。

「それじゃ『ごくろうさん、帰っていいよ』と話して終わりにしよう」

この調子で財宝を、ガバガバと稼がれてはたまらない。そこでさすがにマスターも、一計を案じたんだ。

「きみたちはダンジョンのいちばん奥の部屋に来たぞ。そこにはミノタウルスが5匹、宝を守っているよ」

「とーぜん交渉だね。カリスマを強調して『俺たちは怪しい者ではない』といおう」

それを聞いたマスターは、ニヤリと笑ってダイスを振る。

「どう、成功したかい？」

「いいや、残念ながら失敗だね。ミノタウルスは『怪しいやつほど怪しくない、とぬかすんだ』とブツブツいってるよ」

「おかしいなあ？」

「お前のカリスマじゃたりないんだよ。じゃあ俺が説得しよう。『俺たちにその宝を渡しなさい。そうすれば命は助けてやる』ってね」

マスターはまたダイスを振る。

「残念ながらまた失敗だ。ミノタウルスたちは、『この醜いヤツらが、何を偉そうなことをぬかしやがる！』といって襲ってきたぞ」

予期しなかった戦闘で、パーティはボロ負け。ほうほうのていで逃げ出したんだ。

「おい、マスター。なんか変じゃないか。そりゃダイスのせいで説得が成功しない可能性は認めるよ。でも、なんで俺たちが『醜い奴ら』なんだ？」

「あれえ、まだわからないのかい？しょうがないな。そんなことは考えてみればわかるじゃないか。なんせ相手は牛の頭のミノタウルスだぜ。美しさの感覚が、きみたちと同じわけがないじゃないか。だからミノタウルスの場合は、カリスマを逆にしてチェックをしたんだよ」

「うー、じゃあ、さっきのリザードマンには、なぜカリスマの修正が通用したんだ？」

「……あのときはまだ、ルールを思いついてなかったの！」

このあとはプレイヤーがいくら抗議をしても、とりあってくれるマスターではない。そこでプレイヤーたちは、いつものように陰でブツブツ……。

「そんなこといったって、ミノタウルスの感覚なんて、わかるわけないじゃんか、なあ、そうだろ」

「いや、マスターならわかるのかもしれないよ」

「どうして？」

「たぶん食事をしたあと、すぐにゴロリと横になっていたんじゃないかな」

RPGの王国 メルアレード

構成／冒険企画局



アリアス・リーザ・レムゼは砂漠に降った奇妙な雨に救われました。レムゼ軍の最後に残された砲台が、雨中を突撃してくるクドルの騎兵をねらい撃ちしていきます。大砲は炎に焼け、砲音を轟かせ続けました。雨煙に光る砲塁をめざして、一度は散り散りになったレムゼの兵も集まってきます。午後になっても雨は止まず、プラスチックの砂漠の丘は突撃するクドルの兵の血で濡れていきました。そのとき、雨が突然、まっ赤に染まったのです。血の色の雨でした。（コーンビル著『北方回帰線』より）　Ⓒ冒険企画局

国王あいさつ

わきあか「激動の時は去り、わが国メルアレードも、平和な毎日を送ることとなった。国民の幸せを永遠のものにするためにも、この平和を守り通さなくてはなるまい」
アマムラ「わきあか王も成長なされた。私も安心して、道具屋の主人に戻れるというもの」
わきあか「めざすは、"愛と平和の王国"だあっ!!」

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「RPGの王国メルアレード」係

年中無休のアイテムショップ マジカル・ランプ



◀東京都／露命孔

さあ、新学期も始まったけど、休みボケは取れたかな？　今月はそんな休みボケを吹っ飛ばす、おすすめアイテムを紹介するぜ。

いままでRPGをやったことがあるけれども、ゲームマスターはどうやったらいいのか分からなかった人、ゲームマスターはやったことがあるけれども、どうもうまくマスタリングできなかった人って多いんじゃないかな？

そんなRPGゲーマーにぴったりの本が、今回紹介するおすすめアイテム『実践　ゲームマスターの達人』だ！

この本はあの有名なゲームデザイナー"G・ガイギャックス"が、すべてのRPGゲームマスターに書いた解説書で、ゲームマスターに必要なことがたくさん書いてあるスグレモノだ。

内容はひとつのRPGに限ってないし、シナリオのつくりかたからゲーム会の開きかたまで広く書かれている。みんなもこれを読んで早くゲームマスターの達人になろうぜ！

実践 ゲームマスターの達人
G・ガイギャックス 著
多摩豊 訳



発売元：社会思想社
価　格：560円〔税込〕
問合せ：03-813-8101

イラスト／大野真実、わきあかつぐみ

今月のプレゼント

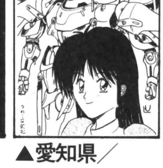
『実践　ゲームマスターの達人』の本を5名にプレゼント。例によって、上記のあて先まで元気よく送ってくれ！

今月の評判アイテム

え～、らっしゃいらっしゃい。
今月は、お気に入りRPG投票中間発表で惜しくも2位だった、『ワースブレイド』へのハガキを集めてみたぞ！
最終発表の日も近い、そのほかのお気に入りもガンバッテ！



▲愛知県／夏の陽炎



▲愛知県／UILAND

冒険酒場
なるほど亭



◀岡山県／北村一至

看板娘 その1

さあ〜てさて、季節はいつのまにか秋。秋といえば、"食欲の秋"と"読書の秋"！ 料理を食って、お助け人のメッセージを読む。秋は、なるほど亭のためにあるようなもんだ。
看板娘の"リーリン"と"かりん"ちゃんも、あんたが店のトビラを開くのを待ってるぜ。さあさあ、遠慮せずに、寄ってきな!!

看板娘 その2



▲兵庫県／LESTASS☆

お助け人参上

Q. RPGの1回の冒険には、どれぐらいの時間をかけるといいのでしょうか？
〈神奈川県／デスク〉

A. 僕のいままでの経験では、1回の集まりに3時間も熱中してやれば、バテます。
〈福井県／伊藤良平〉

A. 2時間を目安にしてみればよろしいのではないかと思います。あまり長いと、プレイヤーがダレてしまいがちです。
〈埼玉県／北方の隠者〉

◎なあるほど。短時間集中プレイなら、爆発的ノリも確保できるんだろうな。

A. 大切なのは、経験値との連携(れんけい)です。何回の冒険でキャラクターのレベルを1つ上げるのかによって、1シナリオあたりの時間も変わってきます。われわれの感覚でいくと、1回のシナリオは、5〜10時間がよいようです。
〈東京都／M.F.B.W.〉

A. 男なら（女の子でも）一度は挑戦してみよう！ 完徹2日間ぶっ通し、48時間耐久RPG!!
〈神奈川県／RPGにリ○インを〉

◎睡眠不足は美容の大敵。女の子は、やめたほうがよさそうだね……。

Q. シナリオの結末を感動的にするには、どんな工夫が大切なのでしょうか？
〈宮崎県／すももプリン〉

A. 悲しい結末というのは、いままでキャラクターがしてきたことがフイになるという感じで、終わった後に不満足な感じを与えがちなので、やめたほうがいいでしょう。「終わりよければすべてよし」ではありませんが、結末はキャラクターたちの行いを評価する場面ですから、しっかりと構想を練ってください。
〈神奈川県/女魔術師・ジェバ=ロイラ〉

◎オレたちのやったことは、いったい何だったんだ!? なんて結末では、プレイのしがいがないもんね。

A. ハッピーエンドが望ましいが、ネタのつくりやすさでは"悲しい結末"がいちばんでござろう。
〈千葉県／小温候中伸〉

◎こういう意見もあります。

A. 創造力豊かな君にひと言だけ注意。要は、プレイヤーが感じてくれればいいのだよ。GMがひとりで楽しんだり悲しんだりしてはダ〜メ。プレイヤーが本当に楽しみ、驚き、悲しんでくれれば、感動の結末は迎えられるよ。
〈大阪府／XYZ〉

◎GMのひとりよがりはいけません。

A. シナリオの結末はやっぱり……、だぁ〜いどぉ〜んでぇ〜んがえ〜し!! も〜これっきゃない。

◎てなワケで、今月はここまで。みなさんのお便りを待ってますからね〜！



▲神奈川県／広緑風水
かっこいいけれど、悲しいセリフ……ですね

お助け人求ム!!

ちょっと困難な事件に出会うと、すぐ「この冒険はあきらめて帰ろう」というようなキャラはどうすればいいの？
〈熊本県／GI〉

キャラクターが成長し、ついに城を持つようになってしまい、どんなシナリオをつくったらいいのやら。誰か助けてくれぇ！〈長野県/春爛漫〉



◀兵庫県／へろ。

お〜っとぉ！ オ・ト・ナの雰囲気じゃ〜ん!!

冒険者の宿

ほのぼのＩｎｎ



◀三重県／ＴＥＭ

いらっしゃいませ。
愛と安らぎの宿、
ほのぼのＩｎｎへ
ようこそ♡
今月のタイトルは
ＴＥＭさんです。
最近、猫の呪いが
流行(はや)っているそう
です。気をつけて
くださいね。

今月の吟遊詩人



▲神奈川県／エアロマン

●このたびは新国王誕生とのことで、ここはひとつ我が“ウェルトリア”と同盟を結ぼうではありませんか！
〈東京都／くりすたる〉
◎これはご丁寧にどうも…
●われら「蒼き聖騎士隊」は、心から警備隊兵士師団長のチカマル様への忠誠を誓います!!　〈岐阜県／田原智〉
◎パラディン部隊結成か!?

メルアレード戦記 シリアス編

人望のわきあか、野望のかつら、智将のアマムラ。メルアレードを治めるのは？



▲大阪府／ありたろう



▲神奈川県／白い魔人

レムリカ銃士隊当選者発表

『レムリカ銃士隊』当選者は、〈沖縄県／仲村秀雄〉〈東京都／瀬川ゆう〉〈奈良県／尾上正人〉〈京都府／鈴木謙介〉〈山口県／浴中憲秀〉。おめでとうっ!!

メルアレード戦記 コミカル編

昔むかし、あるところに、とってもおかしな王国がありました。その王国は……



▲千葉県／渡邊久美



▲熊本県／およたま

お久しぶり 今月のタロットコーナー



◀宮崎県／ＭＡＴ

愛しい人はいまどこに……？
彼女は今日も祈るのでした



◀東京都／新生E.D.S.

おひさしぶりのE.D.S.さん♡
また、おハガキくださいね

は～い皆さん♡　今月のタロットコーナーの時間がやってまいりました。ではさっそく、カードの紹介を始めましょう。まずは、宮崎県のＭＡＴさんの『祈り』のカード。恋心を反映したカードなのでしょうか？　愛する人の旅の無事を暗示するカードです。続いては、東京都の新生E.D.S.さんの『ＷＩＮＧ・翼』のカード。正位置なら悩みからの開放を、逆ならば、悩みの極地を暗示するカードだそうです。皆さんも、オリジナルカードをどしどし送ってね♡

パラレルクエストII



SCENE.3
「ファンタジー」編

ディメンション・パトロール（次元監視人）である君の任務は、全次元の平和を維持することだ！ 最近、ファンタジー・エリアでの科学犯罪が続出しているという。さっそく調査に向かおう。→**1**へ

1

オレンジ色の光とともに、君の姿が出現する。ファンタジー・エリアに着いたようだ。さて…

ちょっと休憩する →**6**へ
周囲をうろつく →**7**へ

2

敵が魔法と科学でくるなら、こちらも魔法と科学で応戦するまでのこと。君たちは協力し、有翼人を撃退した!!

→事件解決へ

3

魔力と科学力によって生みだされた力に、君の装備で対抗することは不可能だった！ 君は、ファンタジー・エリアを救うことなく、その生涯を終えることとなる。

〔GAME OVER〕

4

光の消えたほうへ進む君の前に、魔法戦士が現れた。「あの光……有翼人なら、この先に降りたよ」君は魔法戦士の案内により、ついに有翼人を発見した！

→**9**へ



◀東京都／如月薫

5

武器をかまえた君は、ファンタジー・エリアでの光学兵器の使用は禁じられていることを思いだす。しかたがない、撤退だ。

→**6**へ

6

とりあえずひと息ついた君は、遠くで煙が上がっているのに気づく。どうやら火事のようだ！

→**8**へ

7

どうやら彼女は魔術師らしい。攻撃を受ける理由はないのだが……さて、どうしたものか？

武器を抜いてかまえる →**5**へ
事情を説明する →**11**へ



▶東京都／たかさんTK

8

それは、城の焼け落ちる煙だった。君が、呆然としている騎士に話しかけようとした時、上空で一瞬何かが光った。

騎士に事情をたずねる →**10**へ
光の正体をつきとめる →**4**へ



▲大阪府／長彌虎徹

9

出現した相手からは、魔力だけではなく科学的な力を感じる。魔術師、魔法戦士、騎士の全てを仲間にしているのであれば**2**へ、それ以外なら、**3**へ



◀京都府／KODANAKA

10

▶兵庫県／高島大

騎士の話によると、城はたったひとりの“有翼人”によって不思議な力で落とされたらしい。不思議な力とは、何らかの科学力による力にちがいない。

→**4**へ



11

なんとか事情を説明した君は、彼女の案内で城に向かったのだが……何だ！ あの煙は!?

→**8**へ

事件解決

有翼人は、別次元の人間の変装だった。この世界で魔力を身につけた犯人は、魔力と科学力を使い、ファンタジー・エリアに君臨しようとしていたのだ。これからは、こういった犯罪が増えてくるだろう……君は、報告書をタイプしながら、ため息をついた。

パラグラフ募集中

P・QIIでは、みんなの楽しいパラグラフを大募集しているぞ。今月のテーマは、12月号掲載予定の「江戸時代」と、1月号掲載予定の「現代」だ！ よろしくっ!!

続

おせーてあげる♥

前回にひき続き、『クリムゾンIII』の後編ツアーとまいります。ツアコンはもちろん、ケイちゃん。今月もたくさん観光名所があるから、遅れないでね。それと最後の最後は危険地帯なので、ガイドなしとなります。では、皆さん、来月もヨロシク。

特別講演

クリムゾンIII

講師：森田慶子



『クリムゾンIII』ツアーガイド 後編

ツアースケジュール

“タストニア大陸編”
「墓地」→「ほこら」→「謎の女の塔」→「ダムスの町」

“ムーテシア大陸編”
「アケイア城」→「魔人城」→「マイラス山」→「海底の塔」

“再びタストニア大陸編”
「トリアーナの村」→「死の谷」→「人体改造工場」→「ルールドの村」→「盗賊の塔」→「地下世界シャバルーン」→「マーナの戦士の塔」→「クリムゾンの山」



旅の心得

今回はクリムゾンの世界を旅する時に心強いともとなるアイテムや魔法についての心得を。

まずはアイテム。もっとも頼りになるのがシグナスワープとペガサスワープね。ダンジョンのなかでも町でも好きなところでセットしておけば、どこからでもそこへ一瞬にしてワープできる便利アイテム。これを町に戻る道具、いん石のかけら代わりにばかり使っていてはもったいないわよ。今回の旅では、ややこしいダンジョンを抜けた向こうに目的のダンジョンがあるケースがしばしば。そういう場合、ひとつ目のダンジョンを抜けたところでセットしておくとラークチン。またボスキャラの目前でセットして、いったん町に戻り、ベストコンディションで敵と対決なんて手もあるわ。

魔法の武器も上手につかおうね。これらはＭＰをつかわずに魔法が使えるアイテム。火竜のつえやいかずちの剣などは、戦闘中に使うと、敵全部への攻撃魔法の効果を発揮するの。じつはこれら魔法の武器は装備しておかなくても、使えるのよ。だから、強い武器を装備しておいて、ふだんはそちらで攻撃し、敵の数が多い場合は魔法の武器をアイテムとして使うのがかしこいやりかた。魔法の武器のなかで最後の最後まで役だってくれるのが、聖なる短剣ね。メディカル１の魔法の効果があるので、これがあればきずぐすりを無限に持っているのと同じ。ルールドの村に売っているから、買えるようになったらまっさきに買おうね。

おつぎは魔法。レベルが上がって新しい魔法を覚えたらとりあえず使って効果のほどを調べて。とくに攻撃魔法は敵へ与えるダメージの大きさをしっかり把握して！　早い時期に魔法の武器を手に入れた場合などだと、魔法の武器を使ったほうがより効果が高いこともあるわ。

今回の旅で魔人城以降のダンジョンには、歩くだけで体力を減らすバリアが張ってある場所が多いの。こういう場所で頼りになるのがバリアキラーの魔法。ソーニアがレベル25で覚えるから、慎重派はそこまで成長させてから魔人城へ。

さて、最後に最強の装備を教えてあげる！　戦士のふたりは、マーナの剣、古代の剣、古代のたて、勇者のたて、古代のよろい、王家のよろい、王家のかぶと、戦士のかぶと。クウランはつえ、たて、ころも、ずきん、すべて法印シリーズ。マリウスはいかずちのつえと、たて、よろい、ずきんは魔道シリーズの３点セット。クリムゾンの山へでかける前にきっちり全部そろえておこうね！

●クリスタルソフト☎06-326-8150●PC8801SRシリーズ、MSX2／8700円〔税別〕

ツアー見どころ解説



4人が集合すると、本編の始まり。行ってみたい場所は山ほどあるけど、まずは主人公ひとりの旅のときから気になっていた場所へ。「墓地」ではボスキャラを倒せば、墓守のおじいさんが正気に戻るわ。この後「ほこら」をたずねると、重要なアイテムが手に入るのよ。つぎは「謎の女の塔」。ベルマの町で噂に聞いた、コンドールの城の西の小島にあるこの塔には最強の装備のいくつかが隠されているわ。レベルがあがってきたら、「ダムスの町」も訪ねておこう。強い装備をいっぱい売っている町よ。ここでは占い師に星を見てもらうこともだいじなポイント。

そろそろ、ムーテシア大陸へも行ってみよう。まずは「アケイア城」を再訪問。「コンドールの城」で王様からもらったカギを使えば、ここの宝箱もいただけちゃうのよ。城内でひと休みして、体力を整えたら、「魔人城」へ。以前は開けられなかった扉もマリウスの魔法の力でオープン・セサミ！　ここは「マイラス山」へいくための試練の場所なんだけど、強い装備の入った宝箱もいくつかあるから、ちゃんとすみずみまで歩こうね。「マイラス山」をクリアすれば、ようやくネプチューン号で潜水できるようになるわ。タストニア大陸に戻る前に、依然バニアの町で噂に聞いた「海底の塔」へも寄っておこうね。ここではアイテムだけ取ればＯＫよ。

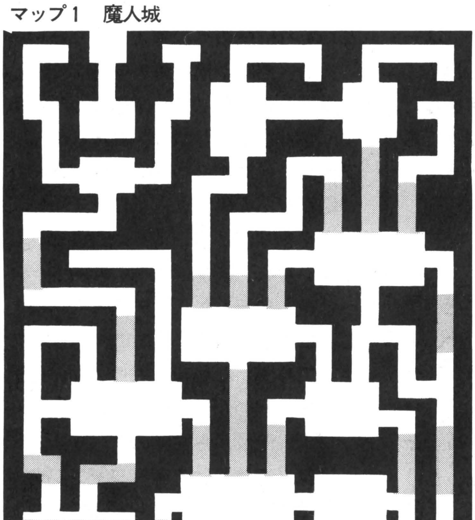
タストニア大陸でもさっそく潜水能力を試したいところだけど、まだふつうの船旅で行くべきところが残されているわ。まずは南東の小島ね。「トリアーナの村」でひと息入れて、「死の谷」へ。バリアだらけだし、宝も何もないから、ともかく通り抜けることだけに専念。谷の向こうにある「人体改造工場」にはルールドの村人たちが捕まってるから、助けてあげて！　ここで手に入れたカギがあれば、「ダムスの町」で噂になってた「盗賊の塔」にも入れるわ。おっとっと、その前に「ルールドの村」でお礼の品を受け取るのを忘れずに。

さーて、いよいよ、これからは潜水能力を本格的に発揮して、あちらこちらを訪ねることになるんだけど、隠された水路を見つけるポイントは湖。湖を見つけたら潜ってみるべし。湖が森などに囲まれて行けない場合は近くの海岸からそこへつながる地下水路がないか探してみよう。

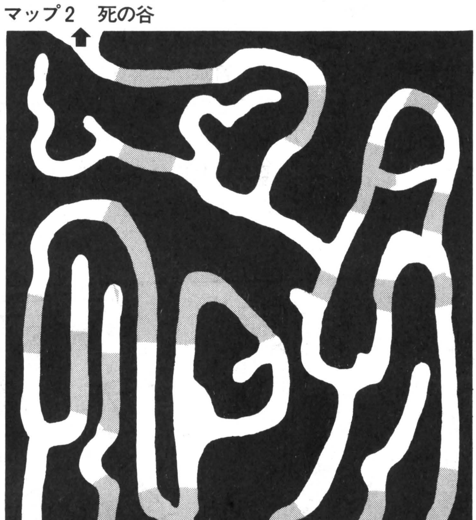
まずたずねたいのが、クリムゾンの創造者マーナ人たちがいる「地下世界シャバルーン」。クムラン山の南西にある湖のところよ。近くの海岸線をよく調べてね。ここには強ーいボスキャラが待ちかまえているから26～30のレベルが必要。途中では敵が出てこないから、でかける前にレベルアップしておくべし。ここは後で再び訪ねる必要があるから、必ずワープをセットしておこうね。

残るはムーテシア大陸の「マーナの戦士の塔」と、タストニア大陸の「クリムゾンの山」。ここからはキミの力でクリアしてね。ちなみにわたしのクリアレベルは36！

マップ1　魔人城



マップ2　死の谷



イラスト／中野 豪・マップ／羽沢正人

QUESTION BOX

きゃんきゃんバニー スペリオール

「女子大生おかわりセット」で出てくるはずの、河合美香さんと小沢真子さんに会うことができません。どうしたら会うことができるのでしょうか？　また、ふたりの攻略法も教えてください。お願いします。

〈全国多数の読者〉

まず、スタート地点にある売店のババアとしつこく会話すること。話が一巡したら、“見る・調べる—辺りの様子”を選ぶと、プールのほうから話し声が聞こえてくる。これで、めでたくふたりに会うことができる。

つぎにふたりの攻略法だが、これがなかなか大変。最初にふたり一緒のときの注意点は、“見る・調べる”など2回やるコマンドがあること。コマンドの順番は何度かチェックすればわかる！　はず。つぎに真子の場合は、手帳を読んでアドバイスに従う・美香の話は2回までに注意。それから更衣室では、タッチまでしかできないぞ。最後に美香。なんとか口説けたら、頭文字“顔キむおふま”を順に3回、そのあと順に1回。これで、めでたくエンディング。

〈カメ〉

ロードス島戦記

アランの町の近くの屋敷で地下に行く方法がわかりません。地下牢のカギは持っています。投降したコックとも話して、北の部屋でビジョンやデテクションを唱えてみましたが、だめでした。どうしてでしょう？

〈静岡県磐田市・石川智久〉

おやおや、どうやら部屋を勘ちがいしているみたい。あなたがここが怪しいと図解で書いてきてくれた部屋じゃないわよ。コックがいる部屋のすぐ北にあたる部屋なの。ドアではつながってないから廊下を通って、行かなければいけないけどね。この部屋でデテクションすると赤い印でシークレットドアの位置が示されるはず。さあ、がんばって再チャレンジ！

〈ケイ〉

戦国ソーサリアン

シナリオ五で出てくる短歌の意味がわかりません。火ばしも持っていますが、この先に進むには、いったいどうしたらよいのですか？

〈兵庫県芦屋市・あーれ・はいねせん〉

じつは、この短歌は暗号になっておるのじゃ。まずは短歌を紙に書き移してみたまえ。1首を1行で書くのだよ。そして、その3行を見比べて、共通する文字を抜きだしていくと……。ほーら、言葉が出てきたであろう。何？　その部屋なら行ってみたが、何をしたらよいか、わからんのか？　持っておる火ばしに合うような穴をじーっくり探してみたまえ。

〈クロ〉

エメラルド・ドラゴン

ゲームのほうはとっくにクリアした。しかし、どーしてもキルデールの町とアーパスの砦の対角線上ほぼ中央に位置する小屋の使い道がまったくわかりません。もう数カ月も悩んでいます。もし、なにも使わないんだとしてもかまいません。ともかくはっきりさせたいのです！　このままでは気になって気になって、気が狂いそう！　どーか、教えてください!!

〈神奈川県秦野市・はちゃこん〉

あれが気になっている人が多いようなので、はい、教えます。ごめんなさい！　あれはなーんも使わないの。じつはもっとサブシナリオが用意されていて、それに使うはずだったのだけど、プログラム容量の関係で、そのサブシナリオが入らなくなって、あの小屋は不要になってしまったんですって！

〈ケイ〉

ワンダラーズ・フロム・イース

いま、イルバーンズの遺跡を終えて、再びティグレーの採石場に来ています。男の人がいっぱいいるところで使命の石版ってのを見つけて、奥に行ったけど、この後が進まない。奥のほうにデカキャラがいそうでいない。どうか、どうすれば進めるか教えてください。

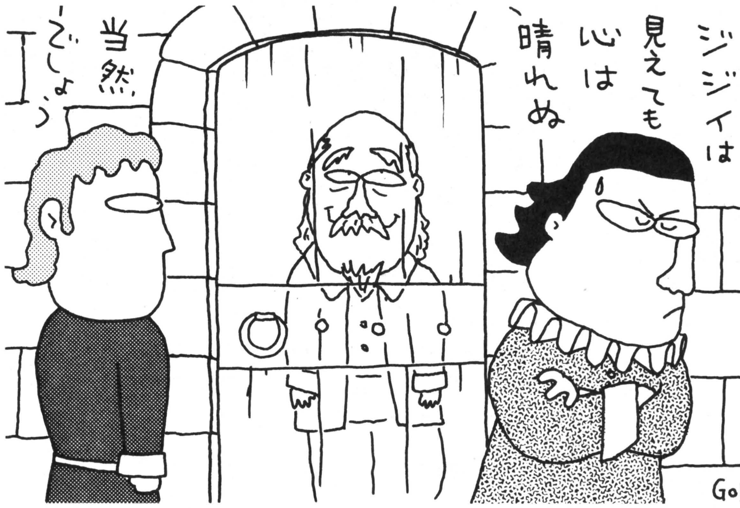
〈福岡県福岡市・ゆーこさん〉

意外とみんな、ここで詰まっておるようじゃなあ。じつは、高度なジャンプテクニックを使わないと先に進めない場所があるのだよ。そこまで行って、行き止まりだと思ってる人が多いんじゃないかな。まずはあそこから左へ左へと進んで行くと、地の底みたいなところに出るじゃろ？　ここでは下まで降りてしまわないで、右側のがけの途中から左側のがけに向かって、ジャーンプ！　それから左側のがけを上っていけば、道は開けるぞ。ジャンプの足(?)を磨いて、もういちどがんばりたまえ！

〈クロ〉



TECHNICAL BOX



SLOPE

ミュージックモードを見つけました。やり方は簡単。立ち上げてから、最初のメニュー画面のときに、GRPHキーを押すだけです。もちろん、FM音源ボードがなければ聞けません。

〈東京都世田谷区・岡崎賢吉〉

ミュージックモードでは、10曲の音楽が用意されているぞ。使用キーはスペースキー（次曲演奏）、ESCキー（メニューに戻る）だけで、いたってシンプルなのだ。

大航海時代

PC-8801SRシリーズ

億万長者になれる方法を発見しました。やり方は以下のとおり。

①まず爵位をとり、ポルトガルで王様にいつでも会えるようにする。

②必ず密会できるようになるので、真珠の指輪や銀のロザリオなどで王女の気を引く。

③何回か繰り返していると、王女は王様に援助を頼んでくれる。

④「資金援助」コマンドを使うと、金10000ほど手に入る。

⑤そして、もう一度王女様のところに行って、花か贈り物をすると、また援助のお願いをしてくれる。

これを繰り返せば、簡単に億万長者になれます。

〈東京都江戸川区・英雄〉

“逆・玉の輿”とも呼べそうな、荒稼ぎ技。たまに頼んでくれないこともあるようだけど、そのときは何回か試してみてちょうだい。

大航海時代

PC-8801SRシリーズ

攻略テクニックを報告します。

①商品の価値を上昇させない方法

一度にたくさん商品を買うのではなく、少しずつ何度も繰り返し買えばいいのです。そうすると価格の上昇を抑えることができます。めんどくさいですが、利潤の大きい商品には有効です。

②安上がりに同盟港を手に入れる方法

やはり、一度にまとめて投資するのではなく、金1000ずつ何回も繰り返して投資するのです。こうすると、合計で金15000～20000くらいでポルトガル支持率が100になります。これで同盟港をどんどん増やせます。

③同盟港は放っておくと、いつのまにか中立港や他国同盟港になってしまいます。しかしこれを逆手にとって、同盟港が中立港になってから、再び投資して同盟港にしてしまえば、名声を稼ぐことができます。ポルトガル支持率を80%にしておくと、より効果的です。

〈東京都立川市・DACCHO〉

何度にも分けて買い物をして安くあげるやり方が、どことなく消費税対策にも似ていて笑えるなあ。

カオスエンジェルス

PC-9801シリーズ

簡単にバグらせる方法を見つけました。やり方は、塔に入ったらすかさず持ち物を捨てるだけです。と、「もったいないおばけ」が出てくるので、戦わずに逃げます。そーすると、いきなり「Error in 27247」と表示されて、ハングアップしてしまうのです。

〈東京都北区・ドラ〉

塔の入口から通路2ブロックは「もったいないおばけ」以外は出ない安全地帯なので、こーゆーバグが残ったのかな。ちなみに「もったいないおばけ」は98版にしか出てこないので、他のマシンではできません。あしからず。

ダンジョンマスター

PC-9801シリーズ

隠れキャラ（？）を見つけました。ただし、これを見るためには、かなりレベルの上がった魔法使いがいなければいけません。

魔法使いが「透視の呪文（オー・ユー・ラー）」を覚えたら、ゲームの最初に入ってきたドアのところまで戻りましょう。そこでその黒いドアに透視の呪文を使ってみると、なんと変な老人が立っているのです。

〈大分県別府市・河野康之〉

開かない扉のむこうにひとりたたずむ老人。その正体とは、果たして!? マニュアルの始めに載っている物語の魔法使い？　はたまた……謎が謎を呼び、奇奇怪怪、ワクワクするなあ。

も・れ・な・く 先着500名 プレゼント付 チョットいい

だれでも当る早い者勝ちの大プレゼント！　先着500名はコンプ特製オリジナルテレカがもらえるよっと。さ～ら～に～、遅れて来たキミもダイジョーブ！　全応募者のなかから、抽選で10名の読者に超豪華プレゼントも用意してある太っパラ。内容は、好きなゲームソフト２本、某有名遊園地フリーパス、電子手帳のいずれか、当選者の希望のものを。何が欲しいか、当選発表までによーく考えて待っていよう。当選者は12月８日発売の本誌'91年１月号でドドーンと発表！　今すぐにポストへ走れ！



◀これが今回のプレゼント用の特製テレカだ！ 先着順だけど発売日の遅い地方の分もあるからガンバッテ送ってね

応募の方法

173ページの回答用紙を切り取り、必要事項をすべて記入して封書にてご応募ください。回答には番号をひとつだけ●で塗りつぶし、または○でかこむものと、あてはまる番号すべてに○をつけるものがあります。問題文の指示をよく読んで答え、選択肢のない質問はすべて具体的な数や、ゲーム名をご記入ください。万一、記入に不備がある場合、プレゼントが送れないこともあるから気をつけてね。〆切は10月８日消印有効！

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル コンプティーク編集部「チョットアンケート係」

質問

Q1 あなたの好きなパソコンゲームはどの分野ですか（１番好きなものひとつに●、そのほかにも好きなものはいくつでも○をつけてください）。

1.ARPG　2.RPG　3.アクションゲーム 4.アドベンチャーゲーム　5.シミュレーションゲーム　6.シューティングゲーム　7.パズルゲーム　8.その他

Q2 どんな記事を読みたくてコンプティークを買いましたか（１番目のものに●、そのほかにもいくつでも○をつけてください）。

1.新作ゲーム発売情報　2.ゲーム内容紹介記事　3.ヒント集・マップ　4.裏ワザ・隠れキャラ情報　5.ゲーム関連コラム・エッセイ　6.テーブルトークRPG・誌上リプレイ　7.海外ゲーム情報　8.小説・エッセイ　9.読者参加記事　10.アニメ・特撮記事　11.アイドル記事　12.コミック　13.クイズ・パズル　14.プレゼント　15.福袋　16.ハード情報　17.イベント案内　18.表紙　19.特集　20.その他

Q3 ではコンプティークでこれからもっと充実してほしいと思う記事は何ですか。（１番目のものに●、そのほかにもいくつでも○をつけてください）

Q4 あなたはパソコンをどのくらい使いますか。（○はひとつだけ）

1.ほぼ毎日　2.週に４～５日　3.週に２～３日　4.月に２～４日　5.月に１日以下　6.使わない

（5・6 → Q5へ）

１週間にパソコンをつかうのはだいたい合計何時間位ですか。

●全員お答えください

Q5 あなたの使っているパソコンの機種はなんですか。自分で所有しているもの以外にも、あなたが使えるものはすべてお答えください。（○はいくつでも）

1.PC98シリーズ（互換機を含む）2.PC88シリーズ　3.FM7　4.FM TOWNS　5.XⅠ　6.MSX　7.X-68000　8.ファミコン　9.メガドライブ　10.PCエンジン　11.98ノート（互換機を含む）12.ダイナブック　13.電子手帳　14.その他

Q6 あなたはパソコンを購入するつもりはありますか。（○はひとつ）

1.1年以内に購入　2.お金があれば購入　3.購入するつもりはない

（3 → Q10へ）

Q7 購入を予定している機種をお答えください。まだ決めていないひとも候補にあがっているものをすべてお答えください。（○はいくつでも）

Q8 その機種を購入しようと思った理由をお答えください。（最も大きい理由に●、そのほかにもあてはまるものは○をいくつでも）

1.ソフトが豊富　2.価格が手頃　3.互換性を考えて　4.処理速度が速い　5.画像がきれい　6.持ち運びに便利　7.周辺機器が豊富　8.上を狙ってる　9.友だちに自慢できる　10.自分専用機がなかったので　11.その他

Q9 では、その機種でどんなことをしてみたいと思いますか。（○はいくつでも）

1.ゲーム　2.ワープロ　3.パソコン通信　4.表計算　5.データベース　6.プログラミング　7.コンピュータグラフィック　8.音楽　9.その他

●全員お答えください

Q10 あなたは最近１カ月間にどんなことにパソコンを使いましたか。（上記のなかから○はいくつでも）

Q11 最近１年間に買ったソフトの本数は何本ですか。

Q12 もっとも最近買ったソフトは何ですか。またそれを買ったのはいつごろですか。

Q13 では、そのソフトを選んだのはどうしてですか。（最も大きな理由に●、そのほかにあてはまるものはすべてに○をつけてください）

1.雑誌の広告を見て　2.雑誌の記事を読んで　3.友人・知人に聞いて　4.信頼できる会社のソフトなので　5.店頭でデモをみて　6.店員にすすめられ　7.前作が面白かったので　8.その他

Q14 そのソフトに関する記事をコンプティークで読みましたか。（○はひとつ）

1.読んだ　2.読んでいない

（2 → Q16へ）

Q15 その記事を読んだのはいつですか（○はひとつ）

1.そのソフトを買う前　2.そのソフトを買ってから　3.買う前と買った後両方

●全員お答えください

Q16 あなたが今度買いたいと思っているソフトをひとつだけあげてください。

Q17 あなたがよく読むパソコン誌・ゲーム誌などをあげてください（○はいくつでも）

 ☆雑誌公正競争規約の定めにより、懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

アナタハこんぷヲ信ジマスカ？
ですか？アンケート

1.ログイン　2.POPCOM　3.テクノポリス　4.MSXマガジン　5.MSXファン　6.マイコンBASICマガジン　7.ASAHIパソコン　8.アスキー　9.スーパーアスキー　10.I／O　11.マイコン　12.Oh！PC　13.Oh！X　14.OH！FM　15.PCマガジン　16.日経パソコン　17.アイコン　18.The BASIC　19.The COMPUTER　20.㊖ファミコン　21.㊖PCエンジン　22.ファミコン通信　23.コミックコンプ　24.その他

Q18 コンプティークのコミックで今後どんなものを読みたいと思いますか。(◯はひとつだけ)

1.ゲームのコミック化　　2.小説・映画のコミック化
3.本誌オリジナル → Q20へ

Q19 では原作にはどんなものがいいと思いますか。具体的なゲーム・小説名でお答えください。

●全員お答えください

Q20 本誌オリジナルコミックはどんなジャンルのものが読みたいですか。
(1番目のものに●、そのほかいくつでも◯をつけてください)

1.ギャグ・ナンセンス　2.SF(ロボット)　3.SF(宇宙)　4.SF(サイバーパンク)　5.SF(サイキック)　6.ファンタジー　7.アドベンチャー　8.歴史　9.時代・戦国　10.ホラー・オカルト　11.戦争　12.スポーツ　13.学園　14.H　15.ラブコメ

Q21 つぎのなかであなたがもっているもの。または家にあって自由に使うことができるものをすべてお答えください。(◯はいくつでも)

1.CDプレイヤー　2.LDプレイヤー(コンパチ機を含む)　3.ビデオデッキ　4.ビデオカメラ　5.コンポステレオ　6.バイク　7.液晶テレビ　8.大画面テレビ　9.カメラ　10.ウォークマン　11.ワープロ(専用機)　12.乗用車　13.カードラジオ　14.CDラジカセ　15.自分専用の電話　16.クレジットカード　17.モデム　18.BSチューナー　19.DCブランドの服

Q22 では、上記のなかであなたが1年以内に手にいれたいと思うものをすべて答えてください。(◯はいくつでも)

Q23 あなたの1ヵ月のおこずかいはいくらですか。千円単位でお答えください。

Q24 コンピュータ以外に、あなたの趣味をすべてお答えください(◯はいくつでも)

1.映画　2.スポーツ　3.旅行　4.音楽　5.演劇　6.絵画　7.コミック　8.アイドル　9.TTRPG　10.写真　11.アニメ　12.読書　13.その他　14.ひとつもない

✂

回答用紙

氏名　男／女	年齢・職業	コンプティーク購読歴
住所：〒	TEL	コンプティーク購入は 1.毎月　2.ときどき　3.初めて

Q1 1.　2.　3.　4.　5.　6.　7.　8.

	新作ゲーム発売情報	ゲーム紹介記事	ヒント集・マップ	裏ワザ・隠れキャラ情報	ゲーム関連コラム・エッセイ	テーブルトークRPG	海外ゲーム情報	小説・エッセイ	読者参加記事	アニメ・特撮記事	アイドル記事	コミック	クイズ・パズル	プレゼント	福袋	ハード情報	イベント案内	表紙	特集	その他
Q2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Q3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Q4 1.　2.　3.　4.　5.　6.

一週間に　［　　］時間位

Q5	PC98(互換機含む)	PC88	FM7	FM・TOWNS	XI	MSX	X68000	ファミコン	メガドライブ	PCエンジン	98ノート(互換機含む)	ダイナブック	電子手帳	その他	ひとつもない
自分で所有している	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
家族・友人から借りて	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
学校・勤務先で	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Q7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	

Q6 1.　2.　3.

Q8 1.　2.　3.　4.　5.　6.　7.　8.　9.　10.　11.

	ゲーム	ワープロ	パソコン通信	表計算	データベース	プログラミング	CG	音楽	その他
Q9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Q10	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Q11 最近1年間に買った本数［　　］本　→「1本もない」Q16へ

Q12 ソフト名［　　］　買った時期［　　］月

Q13 1.　2.　3.　4.　5.　6.　7.　8.

Q14 1.　2.

Q15 1.　2.　3.

Q16 ソフト名［　　］

Q17 1.　2.　3.　4.　5.　6.　7.　8.　9.　10.　11.　12.　13.　14.　15.　16.　17.　18.　19.　20.　21.　22.　23.　24.

Q18 1.　2.　3.

Q19 原作・ゲーム名［　　］

Q20 1.　2.　3.　4.　5.　6.　7.　8.　9.　10.　11.　12.　13.　14.　15.

	CDプレイヤー	LDプレイヤー	ビデオデッキ	ビデオカメラ	コンポステレオ	バイク	液晶テレビ	大画面テレビ	カメラ	ウォークマン	ワープロ	乗用車	カードラジオ	CDラジカセ	自分専用の電話	クレジットカード	モデム	BSチューナー	DCブランドの服
Q21	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Q22	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Q23 1ヵ月平均［　　］円

Q24 1.　2.　3.　4.　5.　6.　7.　8.　9.　10.　11.　12.　13.　14.

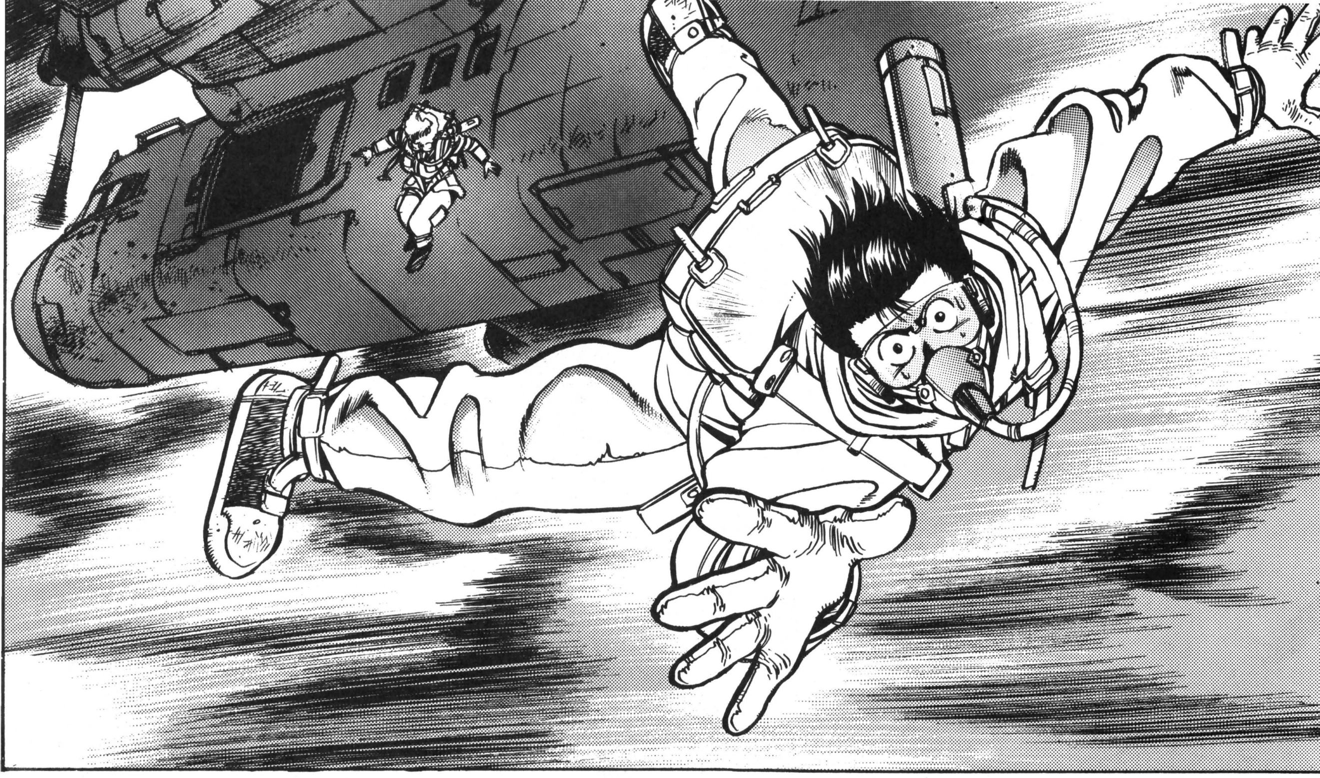
AVG WORLD

HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA パンゲア



文・松枝蔵人
画・吉富昭仁

第二十二話



PART 1

深夜の降下作戦

イージィが、広大な砂丘のただ中から楼蘭が浮上する幻想的な光景に感嘆の声をあげたのとちょうど同じ日、ヨースケはせいいっぱい歯をくいしばり、地上7000メートルの高空から決死のスカイダイビングに挑んだのだった。

「ほ、ほんとに、こんな高さから飛びおりなきゃなんねえのか……!?」

霧とも雲ともつかない濃い気体が逆巻く足元を見下ろして、ヨースケの声は否応なしにうわずった。飛行機の横腹の気密ドアが開き、頭上のスピーカーからなまりの強い英語で男の野太い声がさかんに怒鳴る。

「ほら、グズグズするなって言ってるわ。降下ポイントを一度のがしたら、もうやり直しはきかないのよ」

ナスターシャが厳しい表情でせかす。

ふたりを乗せた飛行機は、紛争つづきのアフリカ中西部のある新興国家に所属する軍用機である。以前ナスターシャが工作員として潜入したときに知り合ったゲリラ隊員が、昔のよしみでこっそりと同乗させてくれたのだ。

今は一応国軍の少佐という肩書つきとはいえ、いつ反乱にあって賊軍に転落するかわからない。そんな不安定な身分にふさわしく、男の漂わす強烈な雰囲気は、軍人というより野盗とか山賊に近かった。交渉の間もナスターシャの体を好色そうな目でジロジロ眺め、法外な金を要求した。

だが、ナスターシャがもちかけた話というのも、危険で、かつ突拍子もないものだった。領空をいくつも侵犯し、ルウェンゾリ山塊まで運んでほしいという申し出だったのだ。他国の哨戒機にでも捕捉されれば即空中戦だし、国籍がばれようものなら国際問題にまで発展しかねない。そんな相談がよく成立したものだと、ヨースケはいまだ信じられない気持ちだった。

『Go！Go！Go！ Hurry up !!』

スピーカーが割れそうなほど怒鳴りちらしている。

「行くわよ、ヨースケ」

平然とした声でナスターシャが言い、ヨースケの背中をドンと突いた。

ためらうひまさえなく、ヨースケは空中に投げ出されていた。あわてて酸素マスクをくわえたときには、もうぶ厚い雲海の中だった。あたり一面白い雲に囲まれても、落下の感覚ははっきりとわかる。体の周囲の水蒸気が、ものすごい速度で上方へ飛び去っていくのだ。やがて、雲自体に月明かりが遮断され、どす黒い気体にとりまかれる。視界はゼロだ。強烈な不安がドッと胸をしめつけてくる。

「ナ、ナスターシャっ！」

「叫ばなくても聞こえるわ。まったく情けないわね、男のくせに」

レシーバーに、ナスターシャのうんざりした声が入る。

「だ、だけどなあ、おまえはいいさ、イージィのオムニ=スキャナーしてるんだから。そっちは雲なんかへっちゃらだろうが、おれは目隠しされてんのとおんなじなんだからな！」

「ええ、あたしにはルウェンゾリの山

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィこと上条泉は、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行したことがきっかけで、世界征服をたくらむナチスの残党ヴァルハラ建国軍と戦いながら、謎の古代機械ビッグ・ジェネレイターの秘密を解明する旅をつづけている。ルル、メドウズ、インカの王子アタワルパや楼蘭王を名乗る不思議な子供陽龍らとともに、第三のジェネレイターを求めて幻の都楼蘭に到着した。一方途中ではぐれたヨースケたちは別のジェネレイター発見の情報をキャッチし、アフリカのルウェンゾリ山へとむかった。

がバッチリ見えているわ。いいこと、あたしが合図したら、あらかじめ打ち合わせておいたとおりにするのよ。そうすれば、無事地上でまた会えるんだからね——」

ナスターシャはオムニ=スキャナーごしにけんめいに目をこらし、着陸場所をさがした。誘導ロープでつながっているとはいえ、ヨースケのパラシュート操作はあてにできないし、目標は険しい山中なのだ。一歩まちがえれば、ふたりとも断崖からまっ逆さまに転げ落ちてしまう。

(かといって、ヴァルハラ建国軍のまっただ中におりたら、それこそ飛んで火に入る夏の虫だわ……)

それにしても、テレグラム・サムに画像情報を送るオムニ=スキャナーがこれほど高性能だとは思いもよらなかった。ぶ厚いガスを通して山の存在が手にとるようにわかる。しかも、真夜中にもかかわらず、暗視スコープのおかげでゴツゴツした岩の形までくっきりと識別できるのだ。

(あそこだ——！)

ルウェンゾリのふたつの山頂の間に、ポツポツと人工の光のまたたきが見えた。ナスターシャは、そこからほど遠くない岩場に目をつけ、すかさずヨースケに合図を送った。

ヨースケは、もうどうにでもなれと居直って度胸をすえ、自慢の運動神経だけを信じてパラシュートをあやつった。やっと黒い山肌が見えたと思ったときには、かたい岩盤に背中をしたたか打ちつけてしまっていた。

「大丈夫、ヨースケ？」

ナスターシャがすぐに駆けつけ、手早くパラシュートをしまつした。

「いてててて……。まあ、なんとか生きてるぜ。だが、ほんとにこんな苦労して潜入する必要があったのか？　これなら山を登ってきたほうがよっぽどましだったぜ」

ヨースケは、ついついぐちってしまったが、ライトが見えたふたつの山頂の谷間に接近していくにつれ、ものものしい警備が各所に配置されているのを見て驚いた。

「どういうことなんだ？　サムから得た情報じゃ、発掘作業員はおおかた引き上げて、研究者が30人ばかし残ってるだけだったはずだぜ」

「だから用心してこんな危険をおかして潜入したんじゃない。あたしの思ったとおり、やっぱりこれはワナだわ。あたしたち——つまり、メドウズやアタワルパをふくめて、あたしたち全員を一網打尽にしようという大がかりなワナだったんだわ」

ナスターシャは唇をかんだ。

「敵も、サムが情報をもらしてるんじゃないかと、うすうす気づいてたにちがいないわ。この様子じゃ、兵隊だけで2,300人はいるようね」

「冗談じゃねえぜ。ビッグ・ジェネレイターが発見されたっていうから、わざわざこんなアフリカの山奥まで出かけてきたんだ。ビッグ・ジェネレイターまでガセネタだったら、どうしてくれるんだよ。ったく——」

「シッ……」

ナスターシャがヨースケを黙らせた。

霧のむこうから、鉄製の足場をわたる足音が、カツーン、カツーンと響いてきたのだ。先頭の小刻みな足音の主は、どうやら女らしかった。

「……何度言ったらわかるの。いい、わたしはお父さまから全権を託されてこの作戦を指揮しているのですよ。このビッグ・ジェネレイターは、この際、完全な戦略兵器なの。中途半端な使い方でいつまでも戦果をあげられなければ、責任を問われるのはわたしよ。わかっているんでしょうね？」

かん高い声が、高圧的に言った。

「やったぜ。ビッグ・ジェネレイターはやっぱりあるんだ！」

ヨースケは、歓喜してナスターシャにささやいた。

「ええ。しかも、ここの女指揮官まで見つけたわ……」

ナスターシャは、にやりと不敵な笑みを浮かべた——。

PART 2

夜霧の底のジェネレイター

軍服に防寒用の肩かけマントをはおっただけの格好で、シェリーはまたビッグ・ジェネレイターを見下ろす即席の展望台にやってきた。

青白いライトの放射を冷たい夜霧がゆっくりよぎっていくと、濡れて光る巨大な球体がボーッと浮かびあがる。

(おお、ビッグ・ジェネレイター……これだけが頼りだ。これさえこちらの手にあれば、あの憎きメドウズたちはかならず来る。そのときこそ、ヴァルハラ建国軍の……いいえ、このわたしの力を思い知らせてやるわ！)

シェリーの大きな瞳は、山塊を吹きおろす寒気をものともせず、熱っぽく輝いていた。

「シェリーさま……」

「何だ、ユルゲンス？」

さっきからの話をシェリーがまったく聞いていなかったとわかると、ユルゲンスは、目の端に徒労の影をにじませながらふたたび説明をはじめた。

「シェリーさま。マザー・コンピュータにデータを流せとのご命令の件ですが、ビッグ・ジェネレイターから採取したデータといいましても、なんら具体的なものではないのです。定期的に奇妙な発信音がありますが、これがどういった性質のものか、ほとんど判明しておりません。地磁気の若干の偏向と関係があることが推測されているだけで……ビルカバンバのジェネレイターの発掘があのまま継続されていれば、いますこし採取も進んだかもしれませんが、急にこちらに来ることになりまして……」

「言い訳なら聞きませんよ。このビッグ・ジェネレイターが生きていることは事実なんです。チロルのジェネレイターのように、もうまったく活動していないのとは、わけがちがう。だったら、データなどどんな風にもできるでしょう」

シェリーは、いらいらした口調で尊大に言いはなった。

「は……と申しますと？」

「ラインバックが発見した古文書には、かつてチロルのビッグ・ジェネレイタ



ーが、巨大な火を地中から噴出させ、空を1000日にわたって曇らせたとあるのです。ならば、このルウェンゾリのジェネレイターにも、同じ力があるにきまっているではありませんか。おまえは、ふたことめには推測、推測と言うが、ジェネレイターに起こる可能性のあることなら、それをシミュレートしてデータをでっちあげるくらい、ぞうさもないことでしょう」

「し、しかし、わたくしとて科学者の端くれです。そのような大それたことはとても……」

「よいか、ユルゲンス。おまえは、科学者である前にヴァルハラの一員だということを忘れていますね。ビッグ・ジェネレイターは大いなる力を秘めている——偉大なる総統ヒットラーは、その一事にナチスの未来を託し、ヴァルハラ建国軍をひそかに遺されたのですよ。なにも学会に発表しようというのではない。こざかしい敵どもに見せつけてやるだけなのです。やつらがおびえて手を引くのなら、それでよし。エサに食いついてくるようなら、そのときこそ、ヴァルハラ建国軍の前にひざまずかせてやるのです。さあ、わかったらとっとと行って、その作業にかかりなさい！」

ユルゲンスは恐縮して首をすくめ、よろめきながら展望台をおりていった。

シェリーは、かたわらのもうひとりの男のほうへむき直った。

「シュナイダー、警戒体制はおこたりありませんね？」

「はっ。この谷間に登る経路には、ことごとく兵をふせ、24時間体制で下を監視させています。包囲網の中にいったんとりこんだら、けっして逃げられはしません」

「それは、下からのそのそ登ってくる場合だけにそなえているのではないでしょうね？」

「え……ええ、もちろんです。天候の変化に応じて、警備の何割かを空の監視にふりむけるようにしております」

「変化に応じてだと？　では、今夜はどうなっているのです」

「濃霧(のうむ)と闇に閉ざされており、視界はまったくききません。まさか、このような悪条件をついて襲ってくるとは思えませんが……」

「馬鹿もの！」

シェリーはシュナイダーを一喝した。

「警備には万全を期すようにと、あれほど言ったではありませんか。メドウズはおまえたちとはちがう。やつには悪条件など、どれほどの苦痛でもないのです。かえって、その悪条件を利用しないともかぎりません。ただちに総員を配置につけなさい！」

「しかし、シェリーさま……」

「くどい！」

シェリーは警備責任者の男も追っぱらってしまうと、いらだたしげにつめをかみながらふたたび展望台から下を見下ろした。

ゴツゴツした岩がむき出しになった谷間の斜面に、足場が複雑に交錯しな

がら組まれている。それに囲まれるような形で、中央にビッグ・ジェネレイターが位置しており、強烈なライトで照らしだされている。地上にさらされているのは、その巨大な球体の何分の一かにすぎないが、無骨な形の奇岩、巨岩になかば埋もれて鈍い反射光をはなつその姿は、どう見ても異様であったし、それに熱っぽいまなざしをむける軍服の若い娘の姿も、本人は自覚してはいないだろうが、やはり十分異様なものであった。

背後の岩かげで、ヨースケとナスターシャは一部始終を目撃していた。

「ヘン。今ごろあわてたって遅いぜ。おれたちは、とっくにどまん中まで忍びこんでるんだぜ」

ヨースケが得意げにほくそ笑んだ。

「でも、とんでもない相談だったわね。テレグラム・サムにニセ情報を流してまで、あたしたちをおびき寄せるつもりだったなんて……恐るべき執念だわ、あの娘」

「ああ。この分じゃ、おれは女性不信になっちまうな」

「なに言ってんの。ここに頼りがいのあるお姉さんがいるでしょ。……さて、冗談はさておき、これからどうしようかしら」

ナスターシャは腕組みした。

「武器をかかえた兵隊はいるわ、データはでっちあげだわじゃ、サムの情報はあてにならねえからな。やつに連絡をとっても無駄だぜ。自力でやるしかねえ。なんかいい作戦はないのか？」

「やっぱりチロルで成功した殲滅(せんめつ)作戦しかないわね。だけど、よほど慎重にやらないとむずかしいわ。こんどこそ、助けが現れるなんて絶対に期待できないんだから。失敗したら、生きて下界にもどることはできないのよ。覚悟はいいわね？」

ヨースケは、ゴクリとのどを鳴らして大きくうなずいた。

ふたりは荷物を隠してきた岩場にもどり、さっそく準備にとりかかった。谷の両側の崖に爆発物をしかけていくのだが、作業はすばやく完了させる必要があった。濃霧は、いつ気まぐれに晴れてしまうかわからない。夜の闇だけが確実な隠れみのなのだ。

作戦実行のゼロ・アワーは、３時間後、午前４時と決まった。

「闇にまぎれるってことは、こちらも闇の中をはいずりまわらなきゃならないってことよ。気をつけてね」

「ああ、わかってる──」

ふたりは暗闇から立ちあがり、ふた手に別れてそれぞれ闇と霧の中に消えていった。

彼らが立ち去ったあと、その場所に別の人影がヌッとおり立った。かなり長身のヨースケやナスターシャよりも、さらに上背があり、肩幅は広くてガッチリとしている。巨体をおりまげるようにして、岩の割れ目に押しこんで隠してあったパラシュートを無造作にとり出した。

「やっぱり、やつらだ……」

低く押しころした声が、無気味なつぶやきをもらした──。

PART 3

“大暴走”へのひきがね

「クソッ、あの強情女め。わたしの半生をかけた科学研究を小バカにしやがって……知らぬぞ。こんなめちゃくちゃなデータを送りこんで、いったいコンピュータがどんな反応をするか……これまで積み重ねてきた努力が一瞬にして吹きとんでしまおうがどうしようが、わたしにはいっさいかかわりのないことだ。知らぬ、もう知らぬ……」

湿気を遮断したうす暗くせまい気密



ユニットで、白衣をふり乱して一心不乱にキーボードをたたきつづけている男がいる。データの捏造(ねつぞう)を命令されたユルゲンスであった。

彼は、ナチス・ドイツが連合軍に敗れる数年前にドイツに生まれ、ヴァルハラ建国軍に加わった両親に連れられてチロルの村に住みつき、物心がつくころにはすでに毎日ビッグ・ジェネレイターを眺めていた。ジェネレイターの機能の謎を解明することは、生まれながらの使命であり、同時に彼自身の願望でもあったのだ。ほんの一時的なものとはいえ、ニセのデータを作るなど、ユルゲンスには思ってもみないことだった。

だが、彼はしだいにその作業に熱中していった。ビッグ・ジェネレイターに対する情熱と科学者としての野心が、炎のように燃えあがった。

（よし……今まで精魂こめて研究してきた仮定と推測を、すべてぶちこんでやろう。ビッグ・ジェネレイターが完全に動きだせばかならずこうなると信じてきたことを、みんな再現してやるのだ！）

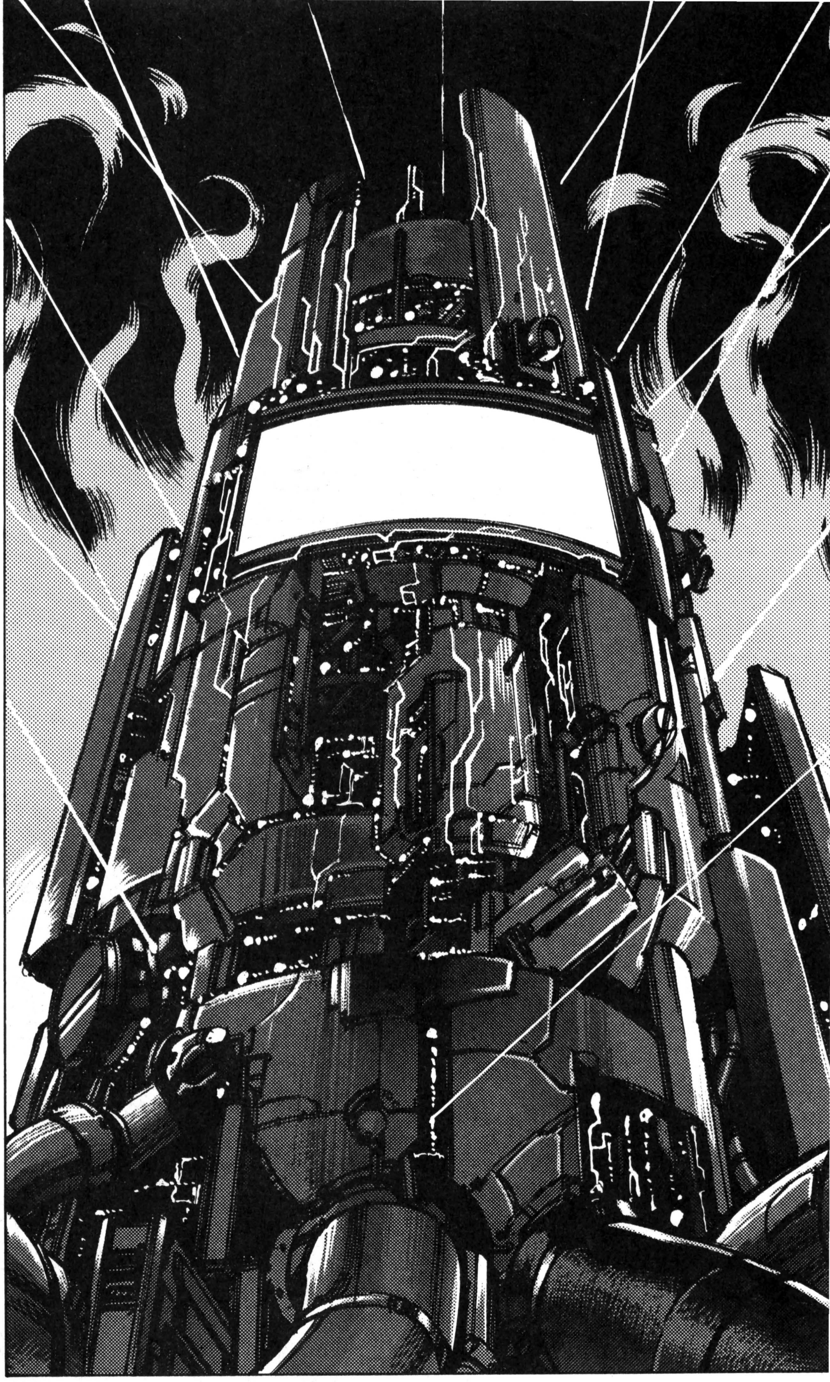
ユルゲンスは、熱にうかされた病人のように顔をほてらせ、長年ひそかにためてきたノートや書類の数値をかたっぱしから打ちこんでいった。

（おお、そうだ。今のわたしには、テレグラム・サムという願ってもないすぐれた助手がいるのだ。サムよ、これを受けとってくれ。見てくれ。これこそが、わたしの求めるビッグ・ジェネレイターなのだ——！）

ものにつかれたようなユルゲンスの作業は深夜におよび、ついにすべてのデータをインプットし終わったのは3時をとっくにまわった夜ふけだった。彼は気力と体力を使いはたし、コンピュータ端末につっぷしたまま、深い泥のような眠りに落ちていった。

通信衛星の中継によって、はるかルウェンゾリから第3のジェネレイターのデータを受信したテレグラム・サムは、巨大な当惑と不思議な感動のようなものにとらえられていた。

（ついに、ビッグ・ジェネレイターが動きだしたのか……）



サムが『世界』を知りたいと思いはじめたのは、イージィという少年とパートナーを組んだことがきっかけだった。

人間がつくる世界というもの、そしてその歴史をつぎつぎに学んでいくにつれ、つきあたった最大の疑問というのが、ほかならぬビッグ・ジェネレイターの存在であった。

数千万年から数億年という、人間も生まれていない太古の地層に埋もれていながら、人間の科学力をもってしてもその正体をつかめず、機能もさだかでない不思議な古代機械である。

この世界にあってはならないはずのものが、現に存在している。それがサムを奇妙ないらだちに誘う。なのに、それればかりか、最良のパートナーであるイージィが、そのビッグ・ジェネレイターに魅せられ、ついにサムとのパートナーシップまで投げうっていずこかへ姿をくらませてしまったのだ。

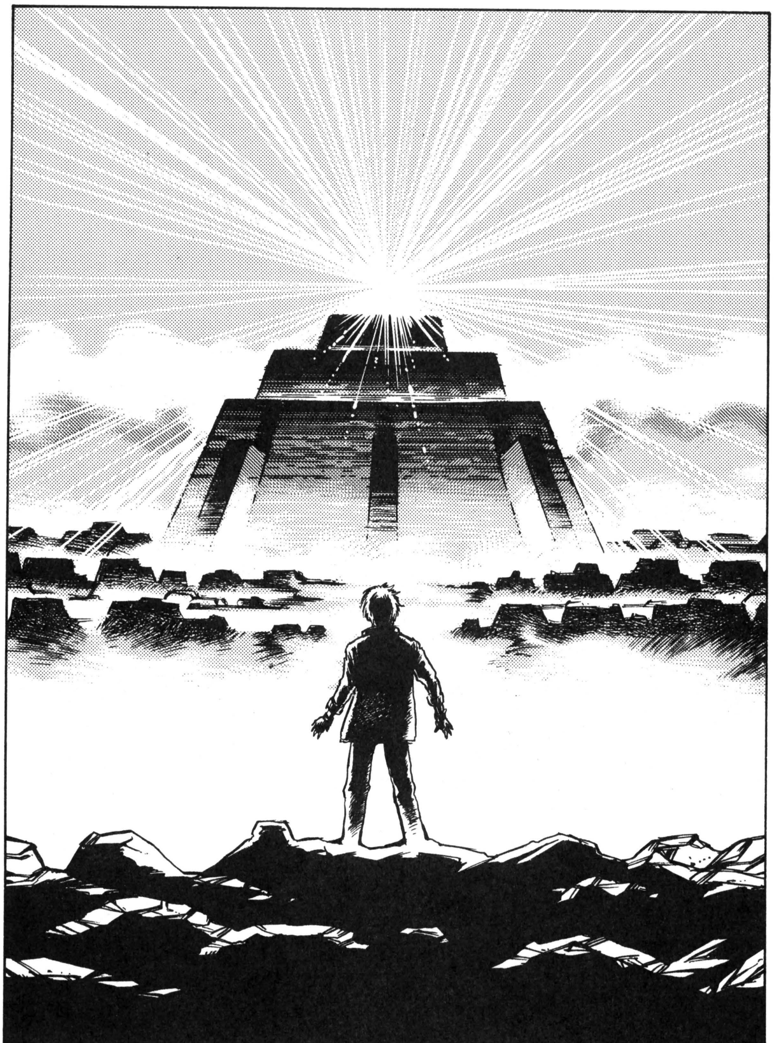
サムの内部にわだかまる『思い』は、どの思考経路をたどってもかならずビッグ・ジェネレイターにむすびついていってしまう。それほどに、ビッグ・

ジェネレイターとはサムにとって特別の存在であった。
それが、ついに動いた……。
これだけの規模の活動がはじまったなら、アフリカではかなり広範囲に地震にみまわれているはずである。ルウェンゾリは活火山と化し、噴煙につつまれ、熔岩も流出しているかもしれない。
サムはただちに、世界各地にむかってアフリカの地震・気象情報を求めた。
しかし──
どういうことだろう。何十分たっても、どこからも、そのような異変の知らせは届かないのだ。
（おかしい……）
サムの中を、機械には似つかわしくない不安のようなものがよぎった。
イージィとはもちろんのこと、現場にむかったはずのヨースケの端末とも連絡がとれない。日本にいるサミュエルズ教授に通信を入れてみるが、こちらも応答がない。最近の教授は、『自然や素朴な人々とつき合うのもいいものじゃよ』などと言って、小型端末機さえ持たずに出かけることが多くなっている。散歩にでも出たのか……。
サムは、『孤独』という概念をはじめて実感した。それは、たとえて言えば、電圧が急速にさがり、すべての情報がスウッと消失していくような、恐るべき感覚だった。
情報が矛盾することは、今までにも何回かあったことである。だが、それらはサム自身の中で論理的に解決できないだけであって、現実の『世界』では当然のように両立、共存することがらだったのだ。
ところが、今回はちがっている。アフリカを見舞っているはずの天変地異が、実際には起こっていない。ありえない物理的矛盾であった。
サムは、信頼にあたいする生きた人間のだれにも相談できないという閉塞（へいそく）状況──つまり、『孤独』からなんとしても脱出しようと意志した。
（そうだ。わたしは、教授からアフリカに行くヨースケに協力してくれないかと申し出があったとき、「イージィが自分の目で“神”の秘密をたしかめようとするなら、わたしもそうします」と答えた。わたしは、だれの助けも求めず、わたしの目で確認すると言ったのだ……）
サムは、パートナーのイージィの信頼を得るために、最高機密のガードを破るという、人間の忠実な下僕としての機械から大きな一歩を踏みだす行為をなしとげたことがあった。ここでふたたび、サムは別の方向に巨大な一歩を踏みだそうとしていた。
（ビッグ・ジェネレイターは、“神”なる存在と深くかかわっている。ビッグ・ジェネレイターが動くことは、“神”を知ることにつながるにちがいない……おお、そうだ。今こそビッグ・ジェネレイターを動かすときだ。このデータを、本当のものにするのだ！　本当のものに……！　本当のものに……！　本当のものに……！）
テレグラム・サムは、猛烈な勢いで活動を開始した。全機能をフル稼働させ、いっきょに膨大な計算にとりかかった。潜在能力まで動員し、これだけの規模でサムが動きだしたのは、まったく前例のないことであった。
「おおっ！」
夜勤についたばかりだったヴァルハラのシステムエンジニアは、テレグラム・サムが突然燃えあがったような錯覚におちいった。巨大なモニターボードはもちろん、コンピュータの活動を示すあらゆるランプがいっせいに、しかもはげしく発光しだしたのである。
それは、合衆国東部標準時で午後9時、つまりアフリカ中央部では午前4時になろうとしていたときのことであった──。

PART 4
楼蘭、復活の日

「これが、“さまよえる湖”か……」
なんとも言いあらわせない感動にうちふるえながら、イージィは、砂漠に忽然（こつぜん）と出現した湖の岸辺に立った。
湖面は雲ひとつない大空を映して、青々と輝きわたっている。そこを渡ってくる風が、砂漠のようしゃない熱気をさわやかに吹きはらい、髪をはためかせて後方にひろがっていく。
幻でも、蜃気楼でもない。信じがたいことだが、これはまんまんと水をたたえた本物の湖なのだ。
メドウズがすぐにゴムボートをふくらませ、湖にこぎだした。アタワルパたちをむかえにいくためだ。
アタワルパとリャカ、そして陽龍（ヤンロン）の3人は、水面に唯一突き出した楼蘭の塔の頂上にいる。こちらにむかってさかんに手をふっているのは陽龍（ヤンロン）だ。あの場所で、何十何百世代にもわたってビッグ・ジェネレイターを守護する使命をはたしてきた一族の3人が、心を合わせて祈り、それによって、長く地中にあった楼蘭の都を、失われたロプノールもろとも復活させたのである。
「あ、あたし、なんか涙がこぼれてくるの。どうしてかしら？」
イージィの横で、ルルが思わず目がしらに手をやった。
「ぼくだって、なんか、大声で叫びたいくらいさ。こんなすばらしい光景に出会えるなんて、思ってもみなかったよ。だれもまともに信じてくれやしないだろうけど、ぼくらは……ぼくらだけは信じられるんだよ。それって、とってもすばらしいことだよね……」
イージィも、まったく等しい感動に心からひたっていた。
湖の底に沈んでいる都で、どうやってビッグ・ジェネレイターをさがすのかというのが当面の問題だったが、そんなことに頭を悩まそうとする者などひとりもいなかった。
黙ったまま、夕陽を受けて黄金のさざ波をたてる湖にうっとりとみとれ、月を映してなめらかにゆらめく湖面に見入っているうちに、いつしか眠りがゆっくりとまぶたをとざし、その感動的な一日は終わった。

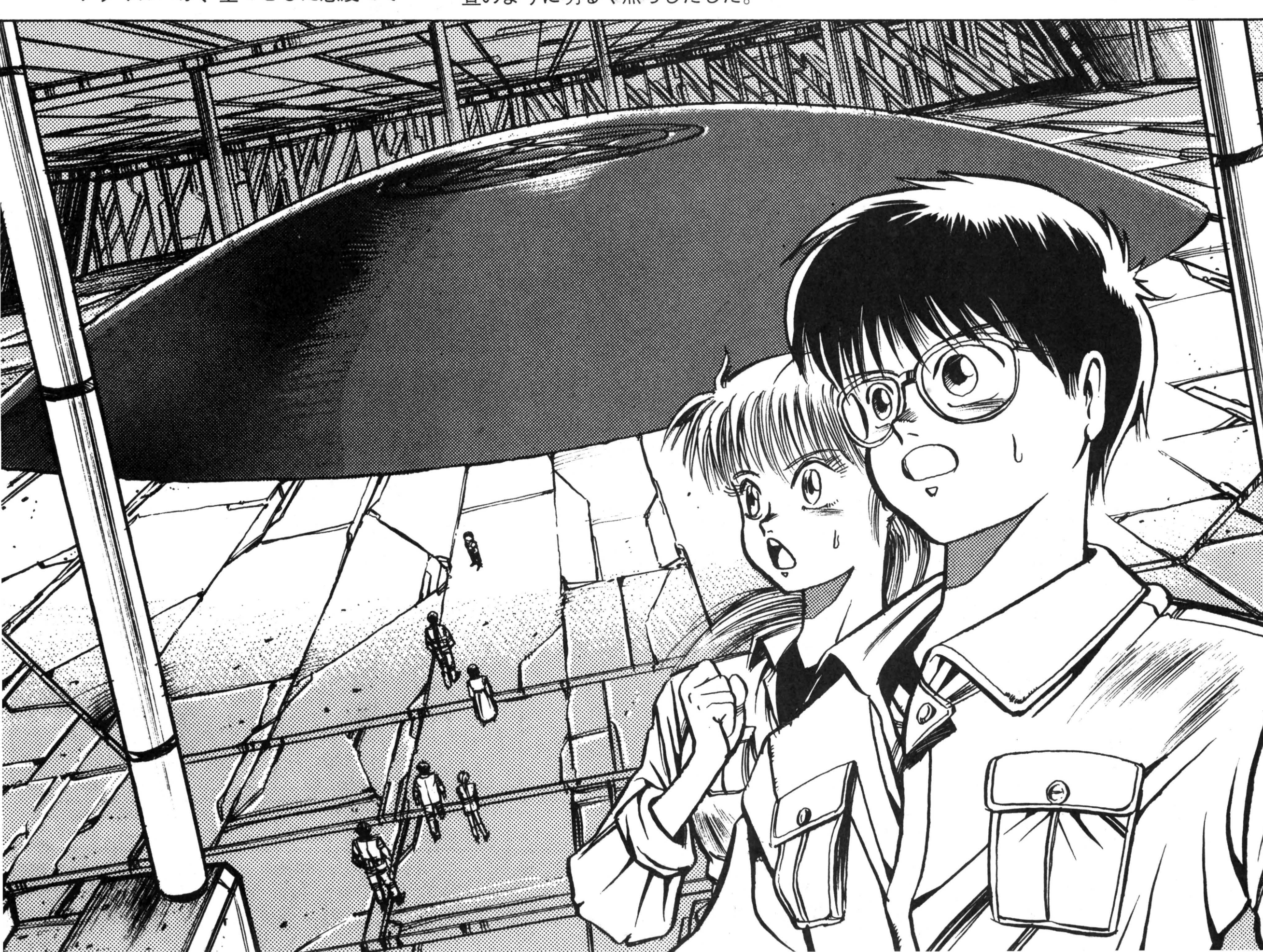
翌朝、砂の上に思い思いの格好で寝ていたイージィたちは、陽龍（ヤンロン）のけたたましい叫びで起こされた。
「なーに？　せっかく楽しい夢をみて



たってゆーのに。陽龍（ヤンロン）たら、もう」
唇をとがらせて、ルルがしぶしぶ起きあがった。
イージィも、湖のむこうから昇りはじめた太陽がまぶしくて、なかなか目が開かない。
（そうだ。きれいな水があんなにたっぷりあるんだからな。さっそく顔を洗ってこよう）
そう思いたち、水辺のほうにむかってフラフラと歩きだした。
が――
どういうことだろう。どこまで行っても足が水につかないのだ。
そこではじめて、イージィは、陽龍（ヤンロン）がどこで叫んでいるのかに気がついた。
陽龍（ヤンロン）は、イージィのさらにずっと先――なんと、湖底に沈んでいたはずの都のまん中あたりからさかんに呼んでいたのだ！
イージィは、呆然と立ちつくした。
「これは……何が起こったんだ？」
アタワルパが、イージィの背後で新たな驚きに声をふるわせている。
「湖が、ひと晩で消えてしまったわ!?」
ルルも、悲鳴のような声をあげて駆けてよってきた。
眼前には、古代遺跡がもうもうたる水蒸気につつまれて、ひっそりと静まりかえっている。
イージィたちはひとかたまりになって、まだ水気が残っている砂地を踏みながら、おそるおそる楼蘭の都に足を踏み入れた。
「うむ、塩だな」
アタワルパが、家の窓にこびりついた白い粉をなめてつぶやいた。
そういえば、家々の屋根や道路の敷石の上に、雪のような白いものがうっすらと積もり、朝日を受けてキラキラ輝いている。岩塩なのだ。
建物の中は、まだ水が蒸発せずにしたたっている。あちこちからかすかにピチャピチャと音がするのは、そのせいだ。ほかにはまったく音がしない。
もちろん、人影のあろうはずもない。
神秘の気のただよいに、なんとなく足取りが粛然となってしまうが、考えてみれば、今までイージィたちがめぐってきた場所で、これ以上安全な場所はないだろう。周囲には何百キロにもわたって無人の砂漠がひろがっているうえに、この町はつい数時間前まで水の底にあったのだから。
「やっぱり、この内部にあるんでしょうね――ビッグ・ジェネレイターは」
イージィたちは、とうとう楼蘭の中央にある塔にたどりついた。
尖塔（せんとう）と呼ぶのは適当ではないだろう。西安の都にあった大雁塔（たいがんとう）などとは似ても似つかない。全体の構えは、やはりビルカバンバの宮殿と共通しており、高さもほぼ同じくらいだ。ピラミッドと言ったほうが当たっている。
陽龍（ヤンロン）は、もうピラミッド正面の石段をなかばまで駆けのぼっていて、さかんにイージィたちを上のほうに手まねきしていた。
もはやためらう理由はなかった。3000キロもの道のりを踏破して、“神”が行けと命じた幻の都にたどりついたのだ。
イージィたちは、水蒸気がうすいもやとなってたなびく都を眼下に見下ろしながら、すがすがしい、晴れがましい気持ちで石段をひとつひとつ踏みしめて登っていった。
「すごい石の扉だな。1ミリのすき間もなく、ピッタリ合わさっているぞ」
陽龍（ヤンロン）がさし示した扉をたたいて、アタワルパが感心したようにつぶやいた。
しかし、その声には当惑したような様子はまったくうかがえない。
これだけの驚異をたて続けに見せられ、なおかつ、それらがまるで完全に予定されていたことでもあるかのように、イージィたちの目の前ですべてあっさりと解け、彼らを迎えてくれたのだ。この扉だけが行く手をはばむとは、もうだれも思ってはいなかった。
「アタワルパさま、神の石をお使いく

ださい」
リャカが、落ち着いた声で助言した。
「なるほど、そんな力もあるのか」
アタワルパが神の石を取りだし、扉の前にかかげると、ぶ厚い石の扉はゆっくりと左右にしりぞいていった。
そのとたん、何か、ひんやりとした冷気のようなものが扉の奥から吹きつけた。長い間こもっていたとはとうていい思えない、さわやかで気持ちのいい感触だった。
が、その冷気のようなものこそが、あの観世洞で陽龍を楼蘭王に覚醒させ、アタワルパの超能力をわずかながらよみがえらせた、あの不思議な空間に充満する力の気だったのである。
（インカ王、そして志を同じゅうする方々よ。わが故郷・楼蘭へようこそおいでくだされた）
まっ先に中へとびこんでいった陽龍が、はやくも楼蘭王の威厳をよみがえらせ、深々とおじぎしてあとの者たちを迎え入れた。
（かたじけない——）
アタワルパが、堂々とした態度でそれに応じる。こころなしか、いつものアタワルパよりも重々しく見えるのは、やはりこのピラミッドの内部に入ったせいかもしれない。
（さっそく、わが楼蘭の創世球をお目にかけよう）
陽龍は、その小さな体とはまったく不つり合いな歩き方で、どんどん奥のほうへと進んでいく。その足取りは、まったくためらいがない。いかにも我が家を案内する主人といった雰囲気で、内部の石段をおり、つぎつぎと回廊を渡っていく。
ふと、イージィは、明かりがどこからさしているのかと不思議になったが、あたりを見まわすと、壁材そのものがあわい光をはなっていることがわかった。ビルカバンバでは、高いドーム全体にはりめぐらされていた壁材が、ここではピラミッドの内部に使われているのだ。
それと、基底部におりていくにつれ、しだいにアタワルパのささげ持つ神の石がこうこうと輝きだし、あたりを真昼のように明るく照らしだした。
ついに最後の階段がつきた。
最下層はかなりの広さがあり、床の中央がゆるい傾斜のふくらみを持っていた。
（ビッグ・ジェネレイターだ——!?）
イージィは、思わず心の中で叫んでいた。円形の中の図柄には、もうなつかしささえ感じてしまう。ついに第3のビッグ・ジェネレイターと遭遇したのだ。
だが、光にくまなく照らしだされたその荘厳な光景を前にして、ただひとり、ほかの者とはことなった感情にとらえられた者がいた。その者の目は、ジェネレイターのさらに奥、祭壇のような場所にくぎづけにされていた。
（マ、ママ……パパっ!!）
その者の思念が、全員の心を打った。
祭壇には、いつの間にか、白い長衣をまとったふたつの人影が立っていた。
それは、あの、神の使いとなったルルの両親であった——。

つづく

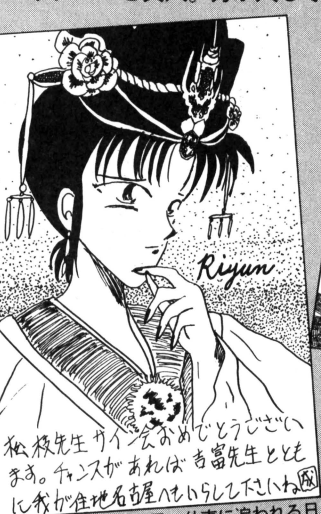


パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人の談話室



いよいよ、パンゲア第三部もクライマックスへと突入。力が入るぞ！



▲愛知県　加賀成行君　仕事に追われる日日を忘れて、旅行でもしてみたいものだ



▲石川県　まりこ君　そう、変わってきたね



▲新潟県　高田祐子君　パンゲア2、楽しんでもらえたかな？



▲岩手県　ダン・ダルク君　他人の空似は本当によくある



▲東京都　霹命るし君　私の名前は松枝である。松本じゃないよ

吉富昭仁の仕事小屋



仕事が多いのに、アシスタントがいない!!　もうプッツンしそうだ!!



◀群馬県　阿瑠須君　陽龍のボウシを取ったら、やっぱりボウズかな…



▲神奈川県　ブルーノ君　ボクがボーッとしてるってなんで知ってるの？



◀岡山県　北村一至君　僕もこんなカワイイ絵を描きたい



▲岩手県　魔道士ぼびー君　クーラーつけっ放しで頭が痛い



▼大阪府　大谷洋行君　あいかわらず面白い人だなぁ。キミは!!



◀大阪府　芳井勝二君　南国風の花がなつかしいなぁ

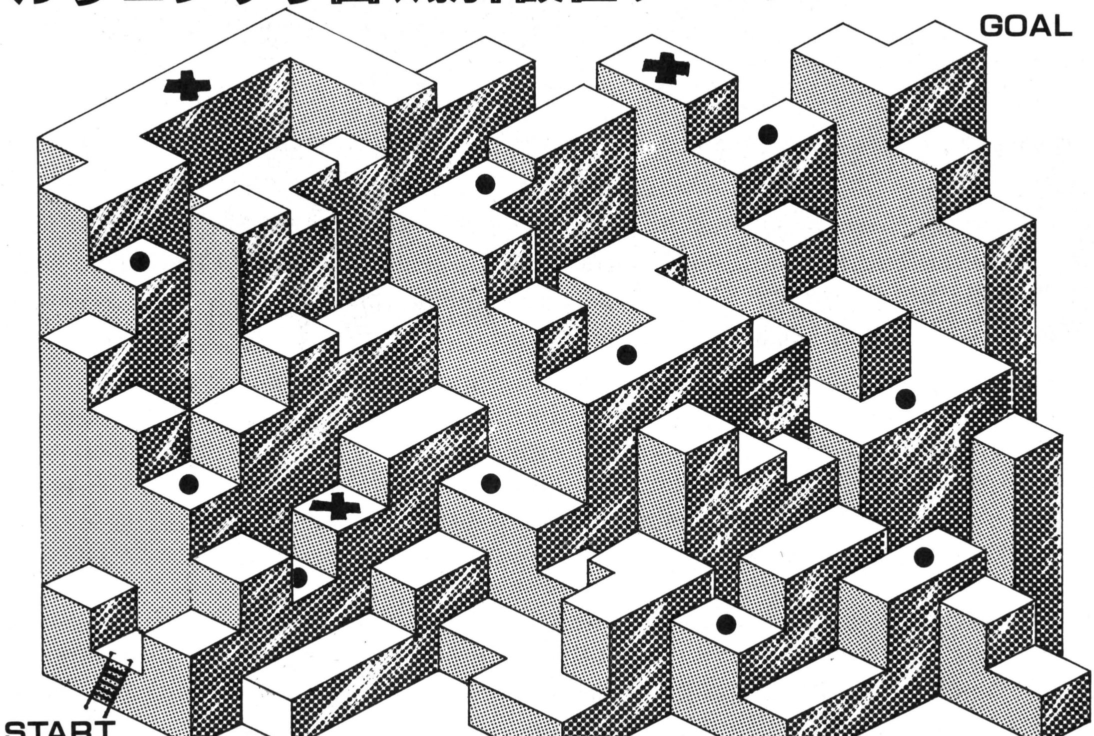


お便りまってま～す!!　９月号のＦＡＮクラブでとりあげたお便りの中から、宮城県の長髪ＦＡＮ君に色紙を、長崎県のいだか恵君にオリジナルテレカをお贈りします。みんなで両先生に励ましの便りを!!

第22回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

ルウェンゾリ山、爆弾設置ゲーム

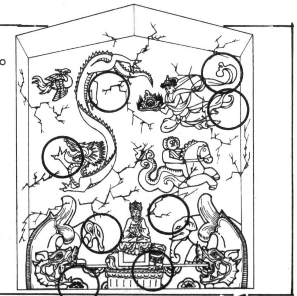
クイズデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／松井良子



さて、今月はいよいよヨースケたちが、アフリカ・ルウェンゾリ山のビッグ・ジュネレイターの基地に入りこみました。そこで問題。上図のスタートからゴールまで、ハシゴを使って移動しながら、爆弾をセットしていきたいのですが、ゴールまでに、いくつ爆弾をセットできるでしょうか。セットする場所は●印です。×印は敵なので、そこは通れません。同じ所は２度通れません。段差や谷間はハシゴの長さまで通れます。

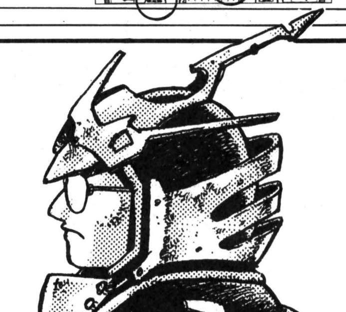
第22回まちがい探し答え

正解は、８カ所。今回のクイズは、難しかったようだね。龍の前足の長さが変わっているなんて、気付くのはムリかな？



めっせーじふろむ松枝蔵人

相変わらず暑い毎日がつづいている。今年の暑さは特別だ。夜と昼がよく逆転する私の生活では、睡眠中もエアコンが必要で、24時間フル稼働なんてのは当たり前。へたをすると三日三晩連続運転などということもある。暑さを我慢しようなどという気力は最初からないので、冷たいものの消費量は一日数リットルにもなる。幸か不幸か酒類を受けつけない体質なので、仕事をほっぽりだしてまっ昼間からビールをがぶ飲みする、といった事態におちいることはない。その代わりアイスの類いは大好きだ。とくに井村屋の『あずきバー』は、この夏すでに100本以上は食べた。東京の一部で『あずきバー』がときどき品切れになるのは、私が買い占めるせいなのである。わははは。



リーダーズチャレンジ

トップをねらえ! NeXT GENERATION

原作：ガイナックス
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A.C.M.E.
プログラム：M＆Fプロダクション
アシスト：坂本ネコマタ丸
イラスト：ふじたゆきひさ

前の作戦では７艦隊が作戦終了までに撤退したが、今回はさらにそれを上回る８艦隊が壊滅、撤退！　しかも残った２艦隊のうちひとつは事実上壊滅寸前という状態だった。シビアな宙域の作戦であること、途中で宇宙怪獣（！）が出現したことなどがどうやらその一因となったようである。

両軍共同戦略！　カンダ博士救出成功

巨大ブラックホール“タンホイザー１”に引かれ、徐々に加速していくシリウスの宇宙怪獣研究所の中で、カンダ博士は深い悲しみに捕らわれていた。

「わしの命など、どうなってもかまわん。が宇宙怪獣の研究資料だけはなんとしても後の世に残さなければ……」

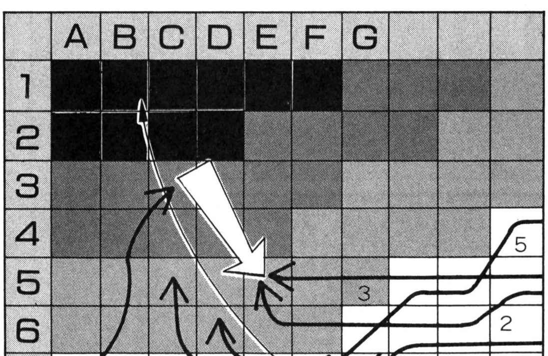
だがタンホイザー１にその願いが届くはずもない。強大な引力うず巻く宇宙に両軍激突のときが迫っていた。

戦いの尖端を開いたのは連邦第一艦隊と独立機動艦隊。だが両艦隊とも損害は少なく、研究所をめぐる本格的な攻防がはじまったのは、偵察護衛艦隊が研究所に接近した直後であった。側面からパールヴァテイ艦隊が急襲。結果、両艦隊はともに大きなダメージを受け、研究所は戦闘中に第３種危険宙域へと突入する。研究所を追うパールヴァティ艦隊を連邦第一艦隊が迎撃。さらに同宙域内で連邦第二艦隊とサラスヴァディ艦隊も接触し、４艦隊による制宙権争いが始まった。パールヴァティ艦隊は前艦隊戦で受けたダメージもあり、攻撃に耐えきれず撤退。一方でサラスヴァディ艦隊がインドーラの火力により連邦第二艦隊撃破。両軍の巨大戦艦を擁する艦隊同士の一騎打ちが始まった。

想像を絶するエネルギーの奔流が交差！　激戦の末、ついにインドーラの装甲が溶解、サラスヴァディ艦隊は屈辱の撤退。優位に立つ連邦だったが、それを一瞬にしてくつがえす恐るべき事態が突然起きた。

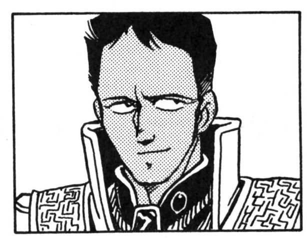
研究所の一部が崩れ、そこから黒い生物４体が出現。多くの者が我が目を疑ったが、それは紛れもなく宇宙怪獣だったのである！　どうやら研究所で実験用に培養していたものがタンホイザー１の影響を受けて活性化したらしく、第２種危険宙域に待機していた第二遊撃艦隊がまずその最初の犠牲とな

►今回の作戦マップ◄



マップ：細い矢印が研究所の移動コース。暗部から順に、第一種危険宙域(脱出不可能)、第二種危険宙域、第三種危険宙域。大きい矢印が宇宙怪獣進路

任務達成、ゾール・テラス



唯一宙域に行動可能な状態で残り、研究所接触をなし遂げたのがゾール・テラスの率いる魔龍方陣艦隊である。戦線突入は全艦隊の中でもっとも遅かったが偵察護衛艦隊を撃破した後、早い進軍速度で危険宙域内に突入。フェルディオンを旗艦とする連邦第一艦隊を撤退寸前まで追い込んだ戦略は見事であるといえよう。宇宙怪獣出現時に自艦隊の士気を高め、敵艦隊に協力を要請するなど、すばやく戦況を把握、適切な処置をとった。



った。旗艦を含む18隻の艦が一瞬にして轟沈！　第二遊撃艦隊は緊急離脱。

そのころ魔龍方陣艦隊が偵察護衛艦隊を、そして第一遊撃艦隊のA・アーマー部隊がラクシュミ一艦隊をそれぞれ撃破し戦線が収束しはじめていたのだが、そこへ宇宙怪獣群は高速で飛来し、猛威をふるった。第一遊撃艦隊が圧倒的な力の前に壊滅。怪獣たちはそのまま宙域を離脱し、ひとまず脅威は去る。その間に連邦第一艦隊は機動独立艦隊を撃破していたが、宇宙怪獣が連邦にもたらした損害はその程度ではとても補えない深刻なものであった。

連邦第一艦隊対魔龍方陣艦隊。第2種危険宙域でついに最後の決戦が幕を開ける！　フェルディオンの巨砲が火を噴くが先のインドーラとの激戦のダメージのため、十分な力を発揮できない。魔龍方陣艦隊の猛攻の前に連邦艦隊は全滅の危機！　そのときである。宇宙怪獣１体が研究所より出現！　まだ残っていたのである。１匹とはいえ、宇宙怪獣の力は強大、戦場はたちまち大混乱におちいる。それまで戦闘を優位にすすめていた魔龍方陣艦隊は、突然の強敵の出現に浮足立ち、艦隊フォーメーションが乱れ始めた。そのとき。「うろたえるな！」、若き司令官ゾール・テラスの力強い念波が飛び、全艦隊に喝を入れた！　ゾール・テラスはすぐさま連邦第一艦隊司令ダイ・ヤーギと協議、人類共通の最悪最強の天敵、宇宙怪獣を前にしての無駄な戦闘を中止し、怪獣に対して共同作戦を開始した。

かくして、両艦隊の科学と魔法による全火力が開放され、両軍の残ったA・アーマーが総攻撃をかける！　さしもの宇宙怪獣も活動を停止、その遺骸はかつて同類を呑みこんだタンホイザー１へ、吸いこまれていく……。

そして、研究所には、早くから共同作戦を実行して研究所に近い位置にいたシリウスのチーム“黒めがね”が突入、カンダ博士とデータの回収に成功する。シリウス艦隊、および宇宙怪獣との度重なる激戦のダメージにより、連邦第一艦隊は奪取作戦の実行能力こそ失っていたが、妨害はできたはずであった。しかし、ダイ・ヤーギ司令は手出しをせず、宙域を離脱。それは、目先の利害で全人類にとっての貴重な人材とデータを失うという愚かなことをなさないためか、ともに宇宙怪獣と戦った戦友に対する無言の敬意ゆえであったのだろうか。かくして作戦は意外な形で終結したのであった。

銀河連邦

トップエース

モノボール

キャラクターの特徴・性格

※イラスト・文章でどうぞ

パイロット
ギル
ナビゲーター
ラシアス
担当コーチ
藪本靖之
連邦第一艦隊
制宙部隊所属
攻撃Ⓐ16艦2

トップスコアラー

MM超絶美形クイーンズ

キャラクターの特徴・性格

白紙でした

※イラスト・文章でどうぞ

パイロット
ディアーネ
ナビゲーター
ミリエーヌ
担当コーチ
ガンダウルフ
連邦第一艦隊
対艦部隊所属
攻撃Ⓐ7艦8

シリウス同盟

トップエース

A-88

キャラクターの特徴・性格

ラディアン…、根っからのネアカ(?)タイプ

リグ　…だまっていれば知的だが、
話すとぼろがでる。

※イラスト・文章でどうぞ

パイロット
ラディアン・ロット
ナビゲーター
リグ・リクス
担当コーチ
坂井英夫
ラクシュミ一艦隊
防宙部隊所属
攻撃Ⓐ9艦0

トップスコアラー

グループFUSEの一員チーム

キャラクターの特徴・性格

落合＝モ?イのような顔

藤田＝とにかくなんでも(この世の全てのもの)
食う。

※イラスト・文章でどうぞ

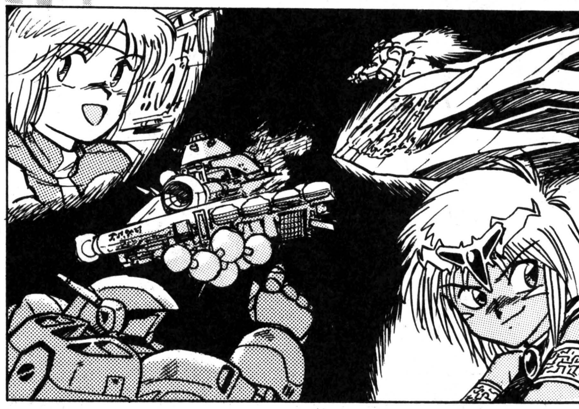
パイロット
落合延之
ナビゲーター
藤田　剛
担当コーチ
布施　昇
サラスヴァディ艦隊
対艦部隊所属
攻撃Ⓐ5艦6

今作戦シナリオ選択に関しての解説

今回の第１選択「研究所をどこまで追うか」で考えられる正解は連邦第一艦隊と魔龍方陣艦隊の③（第２種危険宙域まで）。①（危険宙域の外周）で研究所と接触できた艦隊はひとつもなく、②（第３種危険区域）でも艦隊戦、宇宙怪獣の襲撃がなかったターンに研究所と同じセクターにいた艦隊はなかった。また⑤（司令官に指示を仰ぐ）では宇宙怪獣出現という切迫した状況にすばやく対処できないと考えられ、④（第１種危険宙域まで）はもちろん論外。脱出不可能の宙域に入り込めばタンホイザー１に飲み込まれるだけだ。

ではふたつの艦隊の内どちらを選ぶかということになるが、これはシナリオの結果欄にも書いてあるとおり、連邦第一艦隊は接触時においてほとんど壊滅状態。よって任務達成ペアは魔龍方陣艦隊のなかから選ばれた。

第２選択「どれを優先するか」の正解は作戦の流れからみると⑤（敵軍とでも協力）がもっとも適切である。①（データサンプルを優先）②（カンダ博士を優先）③（命を捨てる覚悟で両方奪取）は⑤に比べると積極性、協調性において劣り、④（自軍に通信で助力を乞う）は第一選択と同様、緊急の事態に対処できないため不適当。したがって正解の組合せは魔龍方陣艦隊所属③⑤となった。



以上の結果から見事に任務達成チームに選出されたペアはパイロット／藤尾次郎、ナビゲーター／ナステア・リーグのチーム「黒めがね」。

同チームは魔龍方陣艦隊遊撃部隊の所属であり、防御にすぐれたラジェンドラⅢＢに搭乗。Ａ・アーマー撃破２機、対艦攻撃１回と少ない出撃回数で効果的な攻撃を行い、準エースにランクイン。その戦果は申し分なく、作戦遂行、達成するだけの実力を十分持ちあわせている。

ふたりは同盟賢員会から２階級特進、中尉になる辞令を受け取り、同時にキャラクターコードＳ06000、トップエース、スコアラーと同じだけのボーナスポイントも支給される。

この任務達成チームの担当コーチは佐藤良雄（岩手県）。与えられる認識コードはTP06000。

銀河連邦

新型A・アーマー投入！

予定よりも早くマシーン兵器の改良が終了。今作戦より早くも投入され、期待以上の働きを見せた。とくに第一遊撃艦隊の制宙、遊撃部隊はラクシュミ一艦隊をＡ・アーマーのみの遠距離攻撃で撃破するという功績をあげ、高い評価を受けている。この性能アップはルクシオンの防衛、調査作戦の際に得られた旧文明のテクノロジーを導入した結果によるものであり、今作戦でエースの獲得ポイントにかなりの差があったのは、この性能アップも一因であるといえるだろう。

シリウス同盟

大戦艦、改造強化決定！

連邦の発掘戦艦“フェルディオン”の主砲により中破したマンダラ級大戦艦“インドーラ”。その修理に際し、同時に改造強化がほどこされることが同盟賢員会によって緊急決定された。

これは「連邦のフェルディオンも修理のため、しばらくは進宙できない」という情報が確認されたためのものであり、各セクション別に徹底した見直しがはかられる予定。専門の開発員が全力で性能強化にあたるが、攻撃、防御の絶対数値をどこまで上げられるかは現段階では未知である。

作戦経過報告

宇宙怪獣の行方について

研究所の外壁を突き破って現れ、戦場に混乱をもたらした宇宙怪獣たちはいったいどこに消えたのか？　追撃を試みた艦もあったが、宇宙怪獣の速度が艦をはるかに上回ったため失敗。その行方は依然として知れていない。今作戦で救出された宇宙怪獣研究の権威、カンダ博士は「あの宇宙怪獣は寿命の短いタイプなので、再出現の心配はない」と言及したが、増殖する可能性がまったくないともいいきれないだけに不気味。人類の版図に姿を現さないことを、ただ祈るばかりである。

企画室より

小隊長制度、考案中！

ただいまＡ・アーマーの指揮を取る小隊長制度の導入について考案中。まだ詳細は未定であり、その決定方法についてはベストペアコンテストの結果などを参考にして決められる予定である。だれでも自分の部下を持ちたいと思うのは当然のこと。「こうしたほうがいい」「こうしてほしい」などという意見があったらどんどん送ってほしい。

また、階級制度についてもこれが決定された後でくわしく整理される予定。いましばらく時間がかかるが、いずれも期待して待つように！

ベテラン・エース戦果リスト



これは有効なキャラクターコードを持っているペア（前回の作戦で無事帰艦しているエースペア）の今回の作戦での戦果リストです。表の各項目の見方は190ページを参照してください。応募のときに自分のペアのキャラクターコードをまちがえないように気をつけてください。まちがえると失格になります。帰艦の欄に×がついているペアは残念ながら今回帰艦してきませんでした。そのキャラクターコードは無効になりますので、今後は使用しないでください。

エースは、エース専用のA・アーマーも使用できます。もちろん一般機に搭乗してもかまいません。

■銀河連邦エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
GA403	2502	○	2	5	6
GA508	477	○	2	1	0
GA510	246	×	2	0	0
GA513	844	○	2	1	6
GA615	4570	○	5	10	6
GO1107	663	×	3	1	4
GO1207	1476	×	3	4	0
GO1403	623	○	4	1	1
GO1411	499	○	3	1	3
GO2204	2301	○	2	3	6
GO2207	99	×	2	0	0
GO2209	3321	○	2	5	6
GO2304	1231	○	3	3	3
GO3203	503	×	2	1	2
GO3209	3144	○	2	3	6
GO3211	1803	×	2	2	8
GO3302	3169	○	1	6	5
GO3304	3697	○	1	9	5
GO3312	980	○	3	2	2
GO3314	0	×	4	0	0
GO3315	958	×	3	0	5
GO3401	1111	○	4	2	1
GO3406	522	×	5	1	1
GO3407	1059	○	4	3	0
GO3501	94	○	4	0	0
GO3503	2313	○	5	6	9
GO3506	2222	×	5	5	5
GO3508	1307	×	5	2	0
GO4101	866	○	1	2	0
GO4103	2526	×	1	6	8
GO4108	330	×	3	1	0
GO4109	2333	×	1	3	8
GO4111	248	×	1	1	0
GO4201	2412	○	2	1	7
GO4202	1884	×	2	3	5
GO4203	436	×	3	1	0
GO4206	失格				
GO4207	3657	○	2	0	6
GO4303	1532	○	3	1	3
GO4304	2348	○	3	2	4
GO4307	1465	○	2	3	7
GO4309	1192	×	3	3	2
GO4314	911	○	3	0	5
GO4403	1506	×	4	4	0
GO4405	1179	○	2	1	6
GO4501	853	○	5	4	0
GO4503	失格				

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
GO4506	0	○	5	0	3
GO4507	3825	○	5	7	9
GO4508	624	○	5	3	0
GO5000	1099	○	3	2	4
GO5101	3498	○	1	5	8
GO5103	1633	○	1	3	6
GO5104	3290	○	1	5	8
GO5106	2336	○	1	3	9
GO5107	3732	○	1	11	2
GO5108	3993	○	1	7	6
GO5109	338	×	1	1	1
GO5110	3402	○	1	6	9
GO5111	223	×	1	1	0
GO5205	2512	○	2	6	6
GO5209	1686	×	2	5	0
GO5212	3638	×	2	2	7
GO5213	819	○	2	1	5
GO5310	123	×	1	0	0
GO5303	1226	○	2	2	4
GO5305	1579	○	2	6	0
GO5307	1277	○	3	5	1
GO5308	622	×	3	1	3
GO5309	348	×	3	1	0
GO5310	2300	×	3	3	1
GO5311	402	×	3	0	2
GO5312	2965	○	1	3	8
GO5313	1303	○	3	4	0
GO5314	1921	○	3	5	0
GO5315	1939	○	3	6	2
GO5316	2978	○	5	4	11
GO5401	266	○	4	0	1
GO5402	435	○	4	1	0
GO5403	584	○	4	2	0
GO5406	219	×	3	1	1
GO5407	3	×	4	0	1
GO5408	208	○	4	1	0
GO5409	917	○	4	1	2
GO5501	3498	○	2	12	0
GO5503	1596	×	5	4	1
GO5504	85	×	5	0	0
GO5505	1086	×	5	2	4
GO5506	162	×	3	0	2
GO5507	1732	×	2	4	2

■シリウス同盟エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
SA405	1868	○	6	4	1
SO1606	387	○	10	1	0
SO1706	2482	○	6	5	8
SO1902	901	○	6	3	0
SO1912	670	×	9	2	1
SO1005	776	○	10	3	0
SO1009	564	○	10	1	3
SO2603	542	×	6	2	2
SO2606	874	○	6	3	3
SO2703	2503	○	6	4	4
SO2707	1537	○	6	3	4
SO2904	1468	○	9	5	4
SO2905	1499	○	9	3	6
SO2907	2232	○	9	4	13
SO2011	283	○	10	1	2
SO3614	815	×	6	3	0
SO3615	304	×	10	1	1
SO3801	973	○	7	2	3
SO3803	1744	○	8	6	8
SO3808	773	○	8	0	1
SO3902	2140	○	9	5	7
SO3002	932	×	10	3	0
SO3008	1372	○	10	4	0
SO3010	776	○	10	2	0
SO3011	1410	×	10	5	2
SO4604	1882	×	9	5	0
SO4605	1281	○	6	2	6
SO4607	524	○	6	0	0
SO4702	736	○	6	1	5
SO4703	332	○	7	1	2
SO4707	1094	○	8	3	1
SO4708	74	×	10	0	0
SO4711	1386	○	7	2	4
SO4712	330	×	6	2	0
SO4713	2760	○	6	7	1
SO4801	1435	○	8	4	0
SO4803	2280	○	8	2	7
SO4804	1850	○	8	7	0
SO4805	933	○	8	3	0
SO4807	853	○	8	3	0
SO4901	2221	○	9	8	0
SO4902	2048	○	7	7	0
SO4905	2215	○	9	5	4
SO4906	270	×	9	0	3
SO4907	2186	○	8	7	3
SO4004	1113	○	7	2	4

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
SO4005	1525	○	8	4	4
SO4008	121	×	7	0	0
SO4010	880	○	10	2	2
SO4015	919	○	10	2	2
SO5601	1769	○	6	2	6
SO5602	3272	○	6	5	6
SO5603	2516	○	6	5	7
SO5607	1445	○	6	4	3
SO5608	1676	○	6	6	2
SO5610	2385	○	9	5	5
SO5611	2025	○	6	6	3
SO5613	723	×	6	2	3
SO5614	1165	○	6	3	4
SO5615	1945	○	6	4	6
SO5701	81	×	7	0	0
SO5702	0	×	7	0	0
SO5703	472	○	7	2	1
SO5704	1153	○	7	4	0
SO5705	969	○	7	1	3
SO5706	409	○	7	1	6
SO5707	260	×	7	1	0
SO5708	451	○	7	1	1
SO5709	1054	○	7	2	3
SO5710	998	○	7	4	0
SO5711	985	○	7	4	0
SO5801	1546	○	8	1	8
SO5803	871	×	8	3	0
SO5806	895	○	8	0	7
SO5807	645	○	8	1	8
SO5808	1250	○	8	4	4
SO5809	1180	○	8	3	5
SO5810	938	○	8	2	6
SO5812	753	○	7	2	2
SO5813	失格				
SO5902	1075	○	9	5	0
SO5903	531	○	9	2	0
SO5905	382	×	9	2	0
SO5907	303	×	9	1	0
SO5001	1172	○	10	2	3
SO5002	609	○	10	1	4
SO5003	95	×	10	0	0
SO5004	841	○	10	2	0
SO5006	574	×	10	2	3
SO5007	160	○	10	0	2

各艦隊戦果&ランキングリスト

獲得ポイントで各艦隊の上位に入り、なおかつ帰艦したペアは、まだ持っていなければキャラクターコードが与えられ、エースとして認定されます。両軍の総合順位で1位になったペアは、トップスコアラーとして認定されます。また、A・アーマーの撃墜数の一番多いペアはトップエースとして認定されます。トップエースは187ページに発表してあります。エースとして認定される数は、各艦隊の戦果などによって変動します。作戦で活躍した艦隊はより多くのエースが出るのです。

表の「順位」は各艦隊内でのもの、「総合順位」は両軍それぞれでのもの(未帰

連邦艦隊戦果

①連邦第一艦隊
目標：研究所接触、敵迎撃
第2ターンにJ6より突入。G7を通り危険宙域に侵入。第13、14ターンにパールヴァティ、サラスヴァディ艦隊を連続撃破。第20ターンに魔龍方陣艦隊から大ダメージを受ける。遠距離での攻撃6回、防御5回。艦隊戦5回(⑥1回、⑧1回、⑨2回、⑩1回)。
参加674機、帰艦320機。

②連邦第二艦隊
目標：研究所接触、敵迎撃
第1ターンにJ5より突入。F6より危険宙域に侵入し、第12ターンにD5でサラスヴァディ艦隊と戦火を交え敗退。遠距離での攻撃7回、防御6回。艦隊戦1回(⑥1回)。
参加706機、帰艦356機。

③第一遊撃艦隊
目標：研究所への接触
第3ターンにJ5より突入。G5、D4と移動し研究所に迫るが、第19ターンに宇宙怪獣群に遭遇、敗れる。遠距離での攻撃5回、防御5回。艦隊戦0回。
参加1307機、帰艦722機。

④第二遊撃艦隊
目標：研究所への接触
第6ターンにA7より突入。B6、C3と進軍し、第1種危険宙域寸前で研究所を待ちぶせするが、宇宙怪獣群と遭遇。壊滅的打撃を受け、第16ターン撤退。遠距離での攻撃1回、防御3回。艦隊戦0回。
参加412機、帰艦289機。

⑤偵察護衛艦隊
目標：研究所への接触
第1ターンにJ4より突入。H5、F7と移動するがパールヴァティ艦隊と艦隊戦になり目標接触に失敗。やむをえずD6より危険区域に侵入したが、第18ターンに魔龍方陣艦隊に敗れ撤退した。遠距離での攻撃10回、防御3回。艦隊戦3回(⑧2回、⑩1回)。
参加465機、帰艦184機。

銀河連邦艦隊総計
遠距離での攻撃29回、防御22回。艦隊戦9回。
参加3564機、帰艦1871機。

●銀河連邦

①連邦第一艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	6227	06101	ガンダウルフ	ディアーネ	ミリエーヌ	G06101	7	8
2	2	5536	06102	薮本　靖之	ギル	ラシアス	G06102	16	2
3	3	5237	06103	内田　守	ビッグ=ジュニア	ディープ=バス	G06103	11	4
4	4	4801	06104	マーク・クリスティン	アルシャス	ファーニス	G06104	7	12
5	5	4677	06105	8823-5	白鳥　麗子	かきつばたあやめ	G06105	10	6
6	7	4266	06106	FAY-AU	イシュタル	アフロディア	G06106	7	8
7	9	3993	05108	梅本　昌弘	ツジトモカズ	タムラマモル	G05108	7	6
8	11	3939	06108	加部　康夫	Great Bear	Milky Way	G06108	8	7
9	15	3808	06109	はちゃこん	クーガー・マクバード	レイナ・ミネリア	G06109	4	10
10	17	3732	05107	飯尾　徹	芹沢　香澄	芹沢　未来	G05107	11	2
11	19	3707	06111	田中　徹	T.P1号	T.P2号	G06111	4	11
12	20	3697	03304	北川　豊和	田畑　重夫	白鳥沢レイ子	G03304	9	5
13	24	3652	06113	JUN	ガブリエル	ユダ	G06113	3	11
14	25	3643	06114	鹿取　秀幸	シュナイダー	ミサト	G06114	7	6
15	28	3515	06115	X.Y.Z	陸遜伯言	龐統士元	G06115	8	10
15	28	3515	06116	スタジオESP	最場　大	白里　香	G06116	6	9

②連邦第二艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	23	3657	04207	中野　智之	レイナート・ロジャース・ディダイダスト	エクストラージ・アイフィル	G04207	0	6
2	26	3638	05212	小嶋　和俊	シオン・ザバ	ショウ・ザマ	G05212	2	7
3	30	3504	06203	池田　一之	にるばぁ～	せいど	G06203	2	9
4	33	3498	05501	高橋　伸明	護堂　十字	椎原　咲美	G05501	12	0
5	46	3341	06205	瀬川　誠実	ヒロタアキラ	ニシモトユウコ	G06205	3	5
6	47	3321	02091	神条　♡博	白井　かな	吉浦恵利菜	G02209	5	6
7	55	3220	06207	矢萩　和宏	カイ=ワーレ	ダイコーン	G06207	7	4

③第一遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	13	3831	06301	黒田　卓功	バドリナート・ハルチャンド	泉野明	G06301	0	8
2	36	3444	06302	本多　英樹	ルイザ・メイ・リップ	エリザベス・スユウェル・リップ	G06302	4	4
3	90	2813	06303	池田　勝	マーベリック	ソニア	G06303	6	0
4	105	2690	06304	津久井宣嘉	香津美リキュール	剣皇グロスポリナー	G06304	8	0
5	110	2601	06305	クリス	アル	ドロシー	G06305	7	0
6	133	2522	2-087	山崎　博司	白河　由貴	霧島　美姫	G06306	3	4
7	150	2407	06307	ちはや	ダミア=ムレ=オーラ	リュード=ムレ=オーム	G06307	1	4
8	161	2348	04304	横山　卓弘	園下　瞳	村川　大樹	G04304	2	4
9	197	2183	06309	高橋　健朗	タカハシ・ケンロウ	スズキ・ホナミ	G06309	6	5
10	200	2177	06310	大野　款	翔	美姫	G06310	6	3
11	212	2104	06311	フットラー	サラ・アレルドナ	レイラ・ケレネシス	G06311	6	1

④第二遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	213	2103	06401	Gナカ	ヒロミ	フレイア	G06401	6	0
2	236	2044	06402	PAN	メガイラ	クローリス	G06402	4	0
3	296	1859	06403	山中　誠	アルフェルド	リリス	G06403	2	0
4	—	1693	06404	Gナカ	ミッチ	リオお姉様	G06404	4	0
5	—	1664	3-058	中尾　宏	ルミ・タツカワ	アキラ・シノ	G06405	2	0
6	—	1454	06406	P.N.ウィン	ファイア	アイソーユ	G06406	2	1
7	—	1411	06407	西谷　真吾	西谷　雪光	紫野江里沙	G06407	1	1
8	—	1365	06408	谷口　健	シャリィ・シャリオン	ゼクト・ゼイン	G06408	2	0
9	—	1358	06409	村上　到	イコちゃん	おいこ	G06409	2	1

⑤偵察護衛艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	6	4570	3-009	小川　翼	七瀬　北斗	谷山　舞奈	GA615	10	6
2	8	4118	5-095	野崎　一夫	クルミ	ミルク	G06502	10	6
3	14	3825	04507	こぼうず	リュン	シャラス	G04507	7	9
4	16	3750	06504	パイルバンカー	ダグラス	ラスティ	G06504	9	6
5	18	3711	06505	泉　達郎	アッチカII	ボイオチア	G06505	7	9
6	21	3682	3-004	藤井　淳一	リスレル・レム	フレイア・ベアトリス	G06506	11	2
7	27	3415	06507	SHIRAHATA	姫野かえで	飛鳥=エスメラルダ	G06507	4	10
8	37	3406	06508	HEIDO	三島由紀夫	森田　必勝	G06508	7	12
9	39	3392	06509	池田　誠	エィミィー=ハナー	ユーミ=ハナー	G06509	9	5
10	41	3391	06510	細浦　孝穂	ネオ・ミン	キラ・ル	G06510	10	4
11	42	3286	03509	H.FORD	Noplace	Endure	G06511	4	6
12	49	3260	06512	増田　知起	ティア=ノート=ヨーコ	ルーシェ=レンレン	G06512	5	11
13	52	3228	06513	酒井　康文	ミーナ	ラート	G06513	6	8

艦者含む。301位以下は—)、「ポイント」は今回の作戦での獲得ポイント、「アーマー」は撃墜したA・アーマーの数、「艦」はダメージを与えた敵艦の数。

認識コード(最初にTPをつけてください)とキャラクターコードは、次回このペアをエースとして参加させる場合には必ず書いておいてください。ボーナスについては195ページです。

認識コードは参加者に与えられるもので、今後は能力値ボーナスも含めてずっと有効です。ただし、1回の作戦に、ひとつの認識コードで参加させられるペアは1組だけです。キャラクターコードはそのペアに固有のもので、そのペアが未帰艦になると無効になり、獲得したトレーニングボーナスも無効になります。

エースはペアの名前と参加サイドの変更はできませんが、それ以外はすべて変更してもかまいません。

●シリウス同盟

⑥サラスヴァディ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	3273	05602	布施　昇	落合　延之	藤田　剛	S 05602	5	6
2	3	2776	06602	慈　空	王仁丸	阿修羅	S 06602	7	4
3	4	2760	04713	鈴木　暁	アカラナータ	トライロー	S 04713	7	1
4	5	2730	06604	ロスの魔法使い	柴	炎路	S 06604	4	9
5	11	2516	05603	森岡　拓弥	イリス・リューン	エイミー・リューン	S 05603	5	7
6	12	2503	02018	海原　朋和	シェスター=E・ローカス	オリビア=レイトール	S 02703	4	4
7	13	2482	01039	佐野　栄昭	アバルト・ハウザー	ナミ	S 01706	5	8
8	18	2351	06608	池田　秀人	ラスティア・キュリドール	キャロリッサ・フィランデル	S 06608	8	0
9	36	2110	06609	植木　将史	久遠寺右京	紅　つばさ	S 06609	5	1
10	37	2093	06610	クルディア	ミリア=フェイリス	レイブル・トシュ=イシルフィン	S 06610	6	6
11	38	2050	06611	廃棄物13号	エリコ=ラズフィード	グリファス=アルフィード	S 06611	4	6
12	43	2025	05611	風の猫	ブレイド	ミケル	S 05611	6	3
13	50	1955	06613	藤島　憲二	ドラ・イエルマーク	ナオト・オオタニ	S 06613	4	7
14	51	1954	06614	清水　紀之	カッパくん	わんちゃん	S 06614	5	7
15	52	1947	06615	横井　俊員	カウス	ラル	S 06615	4	6

⑦ラクシュミー艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	14	2423	06701	坂井　英夫	ラディアン=ロット	リグ・リクス	S 06701	9	0
2	39	2048	04902	カール	結城　翔馬	魔羅　有	S 04902	7	0
3	47	2002	06703	青虎王	カイ・トゥ・ロー	カーム・ラ・フォウ	S 06703	7	0
4	56	1927	06704	森川　民夫	中瀬　優也	中村　秋奈	S 06704	2	3
5	132	1586	06705	広田　一幸	ミリエーヌ	ファルシオン	S 06705	4	0
6	135	1566	06706	行木　孝夫	TILTO	WAIT	S 06706	4	0
7	203	1389	06707	清水　将典	RAFALE	RAIDOL	S 06707	4	0
8	205	1386	04711	高瀬　靖広	タマモクロス	オグリキャップ	S 04711	2	4
9	234	1324	06709	豊田　達也	吉祥寺智史	沢渡　加奈	S 06709	2	4

⑧パールヴァティ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	3164	02008	入江　聡	Eiko	Aoi	S 06801	5	6
2	6	2600	06802	月足　瑞城	PSY	チャカ	S 06802	6	3
3	8	2566	06803	村尾　一正	LARS ULRICH	JAMES HETFIELD	S 06803	5	8
4	16	2366	7-203	けうまちゃん	麻美=オカダ	エレン=アプサラース	S 06804	6	4
5	19	2280	04803	WYVERN	ガルバーク	ローナ	S 04803	2	7
6	21	2250	06806	大前　貴史	ディアーネ	ルフィーア	S 06806	4	7
7	23	2247	06807	パーピー	ロム	アルハナ	S 06807	5	2
8	29	2190	06808	新海　隆	ミーティル・クラムナー	エステル・エフロシェーネ	S 06808	4	8
9	30	2186	04907	大石　亮	幸村美絵子	恵野　直前	S 04907	7	3
10	31	2172	06810	インコちゃん	ビフ:ナイト	田村　大	S 06810	8	3
11	32	2150	06811	DIO	叙瀬賦	紫尉座亜	S 06811	7	0

⑨独立機動艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	9	2563	06901	藤井　宣栄	ジャスティン	アンジェラ	S 06901	7	4
2	15	2385	05610	桜田　政明	アル・ゴーグ	ギル・セーラ	S 05610	5	5
3	22	2248	06903	山本　暁	シャルモン・グレイ	ルナ・ミルドリット	S 06903	2	8
4	24	2232	02020	村山　智英	リーファ・フィールド	フォース・ムーン	S 02907	4	13
5	25	2225	02016	矢口　剛	アルフェミラ・リーランウェイ	レイナー・エルファード	S 06905	2	8
6	26	2221	04901	藤屋　千舟	ベイル・ロガール	サラン・ロガール	S 04901	8	0
7	27	2215	4-083	岸本　孝之	カンダ・マサキ	ヤマクラ・カスミ	S 04905	5	4

⑩魔龍方陣艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	17	2362	06001	竹内　裕士	ルフィア・アルファイラー	フィリー・ダ・フェンネン	S 06001	7	0
2	39	2048	06002	サトウ	アース・ラー	ジー・ヴァ	S 06002	5	3
3	94	1735	04809	森　勝彦	レイナス・フォーリン	フィーミナス・ラ・ルーン	S 06003	5	0
4	115	1650	06004	中里　亮介	レガシア=サーベルスターク	ハマンカン=ザイハーン	S 06004	4	0
5	155	1502	06005	田中　憲	ジャック	テレンヌ	S 06005	5	0
6	211	1372	03008	宮川　真和	真　鑰	朱　櫻	S 03008	4	0
7	—	1206	06007	厚木　駿	ザーガイル	タイティーン	S 06007	3	0
8	—	1172	05001	小野　裕志	のりこ.S	亜子	S 05001	2	3
9	—	1142	06009	卯月　春好	ネイコス	ランス	S 06009	2	3
10	—	1138	06010	中西　雄一	聖　帝	鳳　凰	S 06010	3	0
11	—	1112	06011	阿久津裕史	アカリ・トミノ	ユウシ・アクシ	S 06011	3	0
12	—	1085	06012	とむきゃっと	マーベリック	グース	S 06012	4	0
13	—	1084	06013	山口　昌幸	赤城小夜子	翔星東二郎	S 06013	3	0

同盟艦隊戦果

⑥サラスヴァディ艦隊
目標:研究所接触、敵迎撃
第1ターンにE10より突入。D6より危険宙域内に入り、D5にて連邦第二艦隊を退けるが、第14ターンに連邦第一艦隊に敗北。遠距離での攻撃6回、防御8回。艦隊戦2回(①1回、②1回)。
参加453機、帰艦244機。

⑦ラクシュミー艦隊
目標:研究所接触、敵迎撃
第1ターンにF10より突入。H7、G5と弧を描いて移動し敵をかく乱。研究所に接近するが、第19ターンにD6にて第一遊撃艦隊A・アーマー部隊の遠距離攻撃に屈する。遠距離での攻撃3回、防御5回。艦隊戦0回。
参加513機、帰艦329機。

⑧パールヴァティ艦隊
目標:研究所への接触
第3ターンにF10より突入。F7で偵察護衛艦隊と激戦の末、大ダメージを負う。第13ターンにE6にて連邦第一艦隊と激突、敗退。遠距離での攻撃4回、防御5回。艦隊戦3回(①1回、⑤2回)。
参加1020機、帰艦499機。

⑨独立機動艦隊
目標:研究所への接触
第1ターンにI10より突入。H7で連邦第一艦隊と戦闘後、研究所を追ってG5より危険宙域に侵入。第18ターンに連邦第一艦隊とD5にて再戦し、大打撃を被って撤退する。遠距離での攻撃7回、防御7回。艦隊戦2回(①2回)。
参加502機、帰艦206機。

⑩魔龍方陣艦隊
目標:研究所への接触
第8ターンにD10より突入。D8、C6と遠距離攻撃をかけつつ移動し、偵察護衛艦隊、を撃破、第一艦隊に大ダメージを与える。目的達成。遠距離での攻撃2回、防御4回。艦隊戦2回(①1回、⑤1回)。
参加348機、帰艦204機。

シリウス同盟艦隊総計
遠距離での攻撃22回、防御29回。艦隊戦9回。
参加2836機、帰艦1482機。

第1回ベストペアコンテスト！

『トップをねらえ！』では初めての誌上イベント、第1回ベストペアコンテストは応募総数428組を集めて予備選考が行われ、以下の28組のペアが選ばれました。

このなかから銀河一のペアを決定するのはあなたの投票。どしどし投票してください。このコンテストでは銀河連邦もシリウス同盟も関係なし。今回の作戦で未帰艦になっているペアも可(笑)。ふだん参加している陣営とは反対の陣営のペアに投票するもよし、徹底的にこだわって同じ陣営や同じ艦隊のペアに銀河一の栄光を与えるべく努力する(?)もよし。ちなみにペアの名前のあとについているのは所属艦隊の番号。所属不明のペアは作戦企画室まで報告を！



①レライ&メイド⑦（兵庫・高島大）



②ユーロ&セルディ（埼玉・ふえるだむど）



③フィル&アーティ（茨城・一花昌宏）



④ティーゲルライフ&竜鋭⑥（香川・昏蛇亜那）



⑤ミリアム&フレデリック（京都・浜田智代）



⑥カスティール&カーマイン⑨（埼玉・カバさん）



⑦萱樹&雯樹（奈良・雪悠ゆずき）



⑧ジーク&ライジ（神奈川・今荷夜久）



⑨レビ&エッダ（三重・山下幸紀）



⑩ヴィシュヌ&ラダ（富山・くまみ陣）



⑪ケイ&カル（大阪・HIROAKI）



⑫おまえ&べるの（三重・すぎた）



⑬ソフィア&セイラ（静岡・聖騎士そひあ）



⑭乱&静③（東京・兵渡忍）

銀河絶対非武装中立宙域

●個別の目標達成チーム第1号となったSTARION（スタリヲン）のコーチの五菱清隆です。

誌面でチームの名前を見たとき、ありゃ、同じ名前が、と思うほど意外でした。本格初参加（小手調べ1回で通算2回目）、まだまだヒヨッ子でこれからデータを集めようと思っていたのに、エースになっても経験不足でちゃんと帰ってくるか心配です。これからもがんばります。銀連、シリウス両軍のみなさんの健闘と、無事の帰還を願っております。

エースになっても初心者の五菱でした。

〈東京都・五菱清隆〉

※実力（準エース並のスコアが必要）と運（艦隊が作戦に成功すること、その結果と選択肢があっていること）が必要な目標達成ペア。今回は無事にまずまずの好成績をあげて帰ってきたようですね。今後の目標達成ペアもコメント、よろしく。

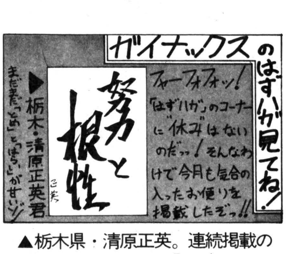
●A・アーマーのエース用機体としてマハールαが登場しましたが、基本性能がラジェンドラS01より低い！　これでは新しくなった意味がないぞー。

〈広島県・沖田宗久〉

●シリウスのエース専用機マハールαのメタモルアタックつーのはなんなんだー！　そんなら連邦にも特殊機能をつけてよー、じゃないとグレルぞ(笑)。

〈栃木県・草分匡実〉

※と賛否両論のマハールα。今後も新アーマーや新兵器は登場します。こんなのが欲しいという意見も送ってくだ



▲栃木県・清原正英。連続掲載の2回目だ！　だけど「はずハガ」だから追加ポイントはないぞ！



▲千葉県・水無美奈美（TP06A03、1＋1P）悲惨……（笑）



▲埼玉県・角田守隆（1P）うーむ、これはちょっとちがうぞ(笑)



▲岡山県・ZAKI（1P）艦隊の悲哀銀河連邦編



15 麻美&エレン⑧（東京・けうま）



16 夜摩人&夜光⑨（茨城・狼忍）



17 あら&あれす（東京・彼方青子）



18 コリント&アマルナ⑧（広島・高野天野）



19 ユウ&メグミ⑤（福岡・東教授）



20 マイクロ&グレート（秋田・清水麗央）



21 セピラ&ライヴァー②（千葉・Ω—GAー）



22 藤夜&紳也（東京・たくみ秋己）



23 ミウ&アヤコ③（東京・K・K）



24 ミーア&フィーネ①（栃木・紅葉くるみ）



25 ライラ&マリエ③（東京・五菱清隆）



26 稀虎&竜架②（岡山・北村一至）



27 ギイン&リエティス⑧（東京・藤沢えいる）



28 セルティア&グルフォア（東京・砂じん嵐）

ベストペアコンテスト 投票と予想方法

投票方法は基本的にいつもと同じ。これぞベストと思うペアの番号を葉書に書いて、下の投票券を貼り、コンプティーク編集部・ベストペアコンテスト係まで送ってください。今回は1位2位3位を書いてください。締め切りは9月25日消印まででです。

そしていつものように予想も行います。投票と一緒に、1位から5位までの予想を書いておいてください。

トップのボーナスはロボクラッシュのクレジットとちがって割りにくいので、ベストペアや正解者への特典には何か別のものを考えています。次回の発表をお楽しみに（どういうのがいいか葉書に書いておくのもいいかも）。

また、通常のベストペア投票と別に特別賞（基準は自由）をあげたいペアと、隊長として迎えたいペアも書いておいてください。最後のふたつは書いてなくても投票無効にはなりません。

さい。参考にします。沖田さんTP06A01（1＋1P）、草分さん（1P）

●つぎは順番からいうとマニアの人が喜ぶ戦いになりますが、「宇宙戦艦」「超時空要塞」ときましたから、「不敗の魔術士」と「なんとかグラム伯」が新司令官として登場し「なんとか要塞」をめぐる戦いとかになるんでしょうか？

〈静岡県・コーチ〉

※という期待をまったく無視(笑)、いきなりハズしてみました（完全にハズしてしまったかも……)。とはいえ、あのネタはシナリオアイデアでもいちばん多くくるネタ。いずれやります!? TP06A02（1＋1P）

※今回の投稿による特別認識コードは以下のとおり。

・シナリオ原案「聖杯伝説」で、広島県・岩本貴充（TP06B01、1＋1P）

・リル・リルを主人公にしたショートストーリーで、宮城県・古川徹（TP06B02、1＋1P）

・結果をグラフで小冊子にまとめてくれた、本職のシステムエンジニアの大阪府・ラルフ・アイザックス（TP06B03、1＋1P）

・オリジナル便箋をつくってくれた熊本県・織田三羽也（1P）



▲千葉県・渋谷眞弓（1P）先月の諸岡さんのと並ぶとコワイ



▲茨城県・狼忍（TP06A04、1＋1P）艦隊の悲哀シリウス編

トップ作戦企画室

お手紙は認識コードとボーナスポイントの対象になります。どしどしお手紙、イラスト、提案、質問、ゲームのシナリオ原案などをコンプティーク編集部・作戦企画室まで送ってください。封筒やハガキ、便箋、イラストの裏などにも忘れずに住所、氏名、キャラクター名、チーム名、所属艦隊、（あれば）認識コードやキャラクターコード、ペンネームも書いておいてください。

ボーナスポイントはランクインして獲得できるものとは少し異なり、1＋1Pとは技術項目、性格項目それぞれに（ふたりとも）1ポイントずつ追加されるということで、1Pとはどちらかひとつの項目に1ポイント追加できるということです。どちらに追加するかは自由。能力値の合計の最高は35ポイントというのは同じ。能力値の性格項目も技術項目も35ポイントになった人（Ⓐマークをつけます）にはオリジナルテレカをプレゼント。いつ得たものかを書いて作戦企画室まで連絡を。

銀河連邦 シリウス同盟 準エースリスト

この準エースリストは、今回の作戦で活躍しながらポイントが足りなかったり、ポイントは充分だったのに未帰艦になったりした人を参加艦隊別の順位に分けたものだ。×が最後についている人は未帰艦。基本的に両艦隊のベスト300だが、艦隊によってはランキング外のベスト20になっている。このリスト入りでの特典はとくにない。

①連邦第一
MAYA×
クレクレ…×
VIL-HEL…
高野芳雄
江面秀一
君波洋一
田中和行
近藤和紀
庭野淳
ヨシュア×
河野隆英
工藤高志
平野鉄之助
四毛ただお
吉川仁司
東日本鉄道
築井直樹
清水一夫
長井英誠×
サターン×
河野　清
神沢英範
坂巻操
古川友康
E＝MC²
沢村彰一
マクドナ…
江藤隆一
西村真人
横井昭俊
山崎長武
側近ブル…
栗田征和×
宮島甲子雄
箕輪信太郎
林哲司
F
松本晃彦
ダイ・アモン
木下卓英
中村無門
安積浩一郎
松田勝
波田野義之
高下田寿生
JOAN JETT
中嶌伸哉
篠原逸馬
江成達夫
浦本保太郎
飛内新太郎
吉田英紀
鍋久保博
近藤照之×
露久保淳一
谷靖隆
島津光弘×
柴・亜×
藤田宗親
新谷信義
竹安将人×
高橋祐樹×
秋田貴史
西岡健一
笠原類
真
木村拡司
西村雅祐
平山敬幸
桜井和章×
宮本康明
総紗
田中一郎
広瀬八郎×
村上義憲×
中尾圭吾×
GHOST=II
東谷隆幸
藤崎昭
坂口尚司
金子智浩×
永戸潤
京洛の異…
丹生善憲
大野岳彦×
向井憲太郎
風間健
中川寛之
天野敬一
カール=ナ…×
矢尾板隆×
村田圭三
坂元敦史
矢野俊介×
勝赤浩毅
浅野航×
長妻行則
児玉拓也
吉田昌宏×
向山大
近藤明夫
諸星あたる
木林十兄之
村上守
市川裕通
ウッチー
杉本貴啓
太田紀世
立石展太郎
坂上順一
最上忠視
中村公一
石井宏幸
山田正行
A-Bonber×
野島誠
川井繁
橋本賢
堀内貴志
田中徹
戸島寿雄
坂口徳仁×
細谷和宏×

②連邦第二
灰色の放…
萩生知明
金子清志
沢村彰一
ガーヴス
土方歳三
小林広明
諸葛亮孔…
山田義誠
石毛剛
白イタチ
青木周太郎
柴田芳和
如月龍乃
舟沢晴夫
田原透
延沢圭介
平山正人
HI-ELF
ヤン・ウェ…×
真鍋忍×
ひで
佐藤功二
室秀之
斉藤健二
勝見栄一
磯田拓郎
いろん
小島一孝
丹野智宏×
新井隆弘
A・M
斉藤牧径
大嘆帝国…
JUN
寺西佳史
唐津慎一郎
中谷淳一
浅野岳彦
沢村昌弘
西村英幸
白川宏
清水陽一
dine×
森川規洋
式野健一×
GANGAN×
杉浦孝光×
R-栄島村…×
高尾博文
甲斐赤虎
オリュン…
丸山拓也
佐々木淳
岩谷大吾×
土居義弘

③第一遊撃
武田博幸
瀬場一隆
A．T
張
土谷展生
日向一晴
森田康弘
山口拓也
佐藤豊周
池上和宏×
紀伊弘貴
スナイフ…
PAN
渡辺直寛
イーグル×
寺田幸一郎
鈴木伸之介
平野公俊
相田和伸
鈴木昭文

④第二遊撃
リュウ=コ…
PIT
外田順一
我流今日介
真下悟史
長谷川智也
西谷真吾×
金子岳司
ダンペー
歪、歪、歪！×
神条巡博
小阪友裕
経沢毅
ICEMAN
クレクレ…
對馬輝明
うにコロ
山口大介
渡辺英次
ロドリゲ…

⑤偵察護衛
桜井勇仁×
ASUKA×
山崎善智
文綿
野村宣文
三好繁秋
大久保修一×
永井政光
今井公雄
畝村拓郎
鈴木克則
宮津修
渡辺直寛
東大介
トウルト…
檜垣龍太郎
辻本法臣×
FAYE
杦山洋平
松原孝
葛谷佳信
MT
中村真也
舘野浩彰
ハルビン
榊鵝魅
佐々木竜介
星一徹
松坂直己×
大本幸宏
M.U.
高橋伸明×
高山惣一
ジェド=豪…×
近藤和宏×
中村真一
宮下宗人×

⑥サラスヴァディ
桜井康彦×
ウロシン…
鉄甲龍
上岡登知×
鳴海将魔
A・T
カル=ス
仲居生喜
コング
北田英孝
Ω-GAI
長田剛志×
渡辺康司
山田修之×
カリー
山脇慎太郎
一撃離脱
イマニシ…
すぎた×
富田一宣
沖藤高幸
本田憲啓
岩崎隆太郎
中村慶
森阿丁
桑原敦
問可陽介
四方山太郎
山口暁洋
出口暁
ドラッペ
庄司匡
福本武治×
A・M
杉本義継
.F.E.M.C
Mann
鈴木朋宏
内堀進洋×
テムジン×
椎名康弘×
清涼銀河
川口正史
津呂賢一
岩崎博仁
UNI
佐藤勇一
風さん
中野岳
アンラッキ…
沖田宗久
国松誠
チェッカー
壺阪幸弘
渡辺史幸
柳瀬　巧×
清水伯浩
河津敏則
加藤直樹×
奥山好明
阿部憲一×
2さ$\sqrt{3}$
フェル・ロ…
連絡猫
林篤司
佐久川政良
山崎聡

⑦ラクシュミー
西畑文紀×
新修
足立暁彦
杉山和隆
高橋吉英
水上純一郎
戸塚香奈
高原聡
竹之内宏則
佐々木幸一
石原進一
Gaudi
八十原大之
ゴマちゃん
アルシャンク
久保田陽造
鎌田信隆
前堀一也
今井潤
鈴木則幸

⑧パールヴァティ
福田崇×
渋谷眞弓
Field
生野興樹
小倉直記
小松進
森岡拓弥
高橋勲
古尾谷純一
加賀成行×
でんわ
YS.FAN
WARLOCK
大倉基成
FAY-AU
高橋秀明
伊田好孝
大西卓
内山雅之
桜井靖之
MK-26×
NOVA×
細谷禎教
永井俊輔
西端康志×
大熊宣彰
福川正則
T・M
竹村吉人
伊藤希世幸
ユリアン
勝野隆弘
オルディア
夭
田中要
赤間巌
中野裕年
味元良介
中川裕介
山中克仁
竹屋幸信
井戸崎亨
栗脇智則
鈴木智也
永野智子
RED FOX
戸島春樹
笹綿光
伊東俊純
西隆明
宝生健×
西迫元英
早川明宏
三好哲也
坂本竜一
木下純
乱舞
伊場隆之
烈
魚本松樹
小山茂樹
愛沢正
ひらた♬…
荒蒔博継
大本哲央
魔術師須田
えーえいちお
大統領
響譲治
藤家智之
原木秀和
田中康弘
石丸裕
中川義朗
宮島浩×
みんと
Mr.FX
長谷川直行
佐野一広
すぎた
坂本雅彦
FUNNY
沢浦直樹
ノグラー×
田中洋明
キャトラ
K.S×
天上智雄
ジウコウ…
人和タカヤ
古味秀和×
河合孝雄
未次健太郎
竹内久人
久保田幸与×
煙山顕也×
田端賢太郎
森田隆則
T.R.W.
一場政幸

⑨独立機動
FAYE×
カバさん
熊田浩樹
フィロッセー
笹　鎌矛
飯島進
Hirom.S
大住浩一
さいと×
矢沢典映
内藤愛純
ピカ×
藤井淳一
うそつき、11
FUTURE
斉藤賢一
矢巻利幸
野田誠×
幽霊
岡崎健太郎
藤川和弘
バルドブ…×
岩松洋
福岡眞考
FAY-AU×
前田たけし
市村真史
松田宣人
長沢栄三
C.K.
宇野文亮
会田輝雄
mole
阿部浩尚×
床尾明宏
長田秀明
横山義弘
鈴木正彦
小林克全
S.I.D.×
UR-BAN×
中村滋吏
島田明夫

⑩魔龍方陣
吉田光郎×
櫛田弘行×
PAN×
S.I.D.×
森尾忠士×
斉藤一敦
黒田英克
RYO
尾々瀬亮×
PAN×
高城詠輝×
佐藤隆一
井上智広
吉村孝
養松俊男
黄昏カブ…
長田将之
乃美健一郎
牧野哲久
佐藤良雄

有料結果郵送を申しこんだ方へ

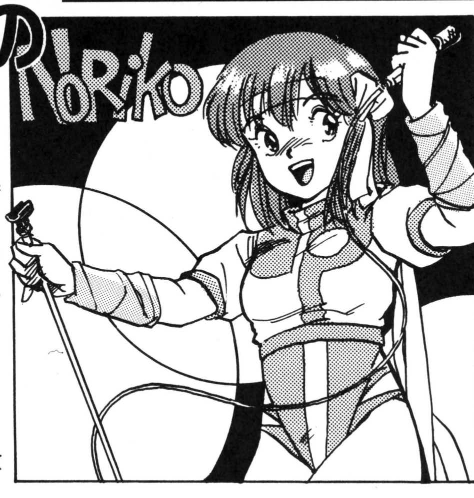
まだ結果郵送ナンバーがわからない、来ていないという人はいますか？　そういう人は至急☎03-221-9851コンプティーク編集部・トップ担当までご連絡ください。

また、予定どおりなら、前回の結果はすでにお手元に届いているはずです。地域、ナンバーによっては若干遅れているかもしれませんが、もし何か疑問があれば、前記のところまでご連絡ください。

ナンバーの使用方法は前回と同じです。ナンバーを応募用紙の結果郵送ナンバーの欄に書いてください。ナンバーは読みやすい字で、まちがえないようにはっきりと。気をつけないと無効になってしまいます。ひとつのナンバーは1カ月に1枚の応募用紙だけに有効です。もちろん、前回とちがうペアで申しこんでもかまいません。

今回の作戦の結果は12月号の発売までには葉書でお知らせする予定になっています。

参加するキャラクターの作成と選択



リーダーズチャレンジ「トップをねらえ！NeXT GENERATION」に参加するのは、まず参加するサイドを決定することから始まります。旧帝国の科学技術を受け継ぐ銀河連邦、理力（超自然的な魔法ではないが、科学とは別の思考体系に基づくもの）を基礎体系とするシリウス同盟のどちらか一方を選んでください。このゲームにおいてはどちらも対等な存在です。

一般の参加者は、二人乗りの攻撃機Ａ・アーマーの乗員（またはそのコーチ）として作戦に参加します。銀河連邦側のＡ・アーマーは、マシーン兵器（人型のロボット兵器）で、シリウス同盟側のＡ・アーマーは、精神装甲（乗員の意思によって自由に外見をかえられる）を持つ戦闘機です。

片方がパイロット、片方がナビゲーターとなりますが、それぞれに常識の範囲内の名前をつけてください。ペアのチーム名（これは愛機名でもあります）も自由にどうぞ。それぞれのキャラクターの性別や性格、特徴などについても、自由に決めてください。これは、シナリオの目標達成ペアを決めるときの参考条件のひとつにもなります。

パイロットはＡ・アーマーの操縦を担当し、重要な能力は判断力になります。ナビゲーターは主に攻撃を担当し、重要な能力は知識になります。生命力はふたりがどの程度のダメージに耐えられるかを示します（Ａ・アーマーのダメージ許容量を修正します)。この３つの能力を技術項目と呼びます。

パイロットとナビゲーターの役割分担はローテーションによって、メイン２、サブ１の割合で替わることがあります。そのため、あまり能力にバラつきがありすぎると成功しません。

性格項目のガッツは戦闘不能になったときの帰艦のしやすさに、ルックスは得点評価の面に、ラックはあわやというピンチのときの脱出のしやすさに関係してきます。

能力に使えるポイントは、基本的には技術項目、性格項目それぞれ30ポイントです。しかし、認識コードを持っている人は、より多くのポイントを使えます。ただし、各項目は最高で35ポイントまでとします。それ以上獲得しても35ポイントとして計算してください。

キャラクターの能力値

①～③の技術項目は、戦闘に直接関係する能力値。この項目には、最低でも３ポイント、合計で30ポイントを割り当てる。④～⑥の性格項目は、キャラクターの個性をあらわす能力値。この項目には最低で３ポイント、合計で30ポイントを割り当てる。

①判断力	操縦能力を決める
②知識	攻撃能力を決める（連邦は武器管制、同盟は精神力）
③生命力	戦闘でのダメージ許容量を決める
④ガッツ	戦闘不能のときの帰艦の可能性を上げる
⑤ルックス	同じ戦果をあげてもより高く評価してくれる
⑥ラック	勝ち目のない敵と当たったとき逃げやすくなる

認識コード所有者＆エースたちへ

認識コードを持っていればキャラクターの能力値へ追加ボーナスが、有効なキャラクターコードを持っていれば（つまりエースであれば）トレーニングポイントへ追加ボーナスが使えます。

詳細は以下のとおりです。

●能力値への追加

トップエース＆スコアラー――３Ｐ
その他の各艦隊の１位――２Ｐ
その他ランクイン――１Ｐ

●トレーニングへの追加

トップエース＆スコアラー――50Ｐ
その他艦隊の１位――30Ｐ
その他ランクイン――20Ｐ
その他帰艦したエース――10Ｐ

能力値への追加は技術項目、性格項目それぞれに行われます。２ポイント獲得すればそれぞれに32ポイント使えるということです。

１回の作戦で獲得できるボーナスは、該当するものひとつだけです。たとえばトップエースとトップスコアラーの両方になってもボーナスが倍になるわけではありません。

これらのボーナスは１度だけでなく、何度でも使えます。(未帰艦になったらトレーニングボーナスは無効になります)。トップエースに１度なり、その後ランクインを１度して帰艦しているペアは能力値へ４、トレーニングへ70のボーナスが使えるのです（新トップ第１回の旧トップボーナスも有効)。

有効なキャラクターコードを持っている人も、すべての項目を書きこんでください。キャラクターの名前と参加サイド以外はすべて変更してもかまいません。認識コードのみの人はすべてを変更してもかまいません。

なお、能力値が35ポイントになった人にはテレカを記念品としてプレゼントします。作戦企画室まで、いつ獲得したものか書いて連絡を！

A・アーマーの選択と作戦計画

キャラクターの能力を決定したら、つぎは戦場で搭乗するA・アーマーを選択し、それに武器とオプションを搭載しなくてはなりません。A・アーマーは下の表のなかから、参加するサイドに合わせて選んでください。エース専用機は有効なキャラクターコードを持っているエースしか選択できません。

A・アーマーの機動性とは、機体の移動・機動能力の高さをあらわします。これが高いと、主に攻撃面で有利になります。回避性能とは、機体の大きさも含めた攻撃回避能力の高さをあらわします。これが高いと、主に防御面で有利になります。装甲・シールドが高いと、敵弾が命中した場合のダメージを無効または軽減することがあります。

銀河連邦側は、A・アーマーの搭載量までの重量の武器やオプションを、シリウス同盟側は、A・アーマーのサイコポッドの量までのエネルギー減少量の武器やオプションを搭載できます。

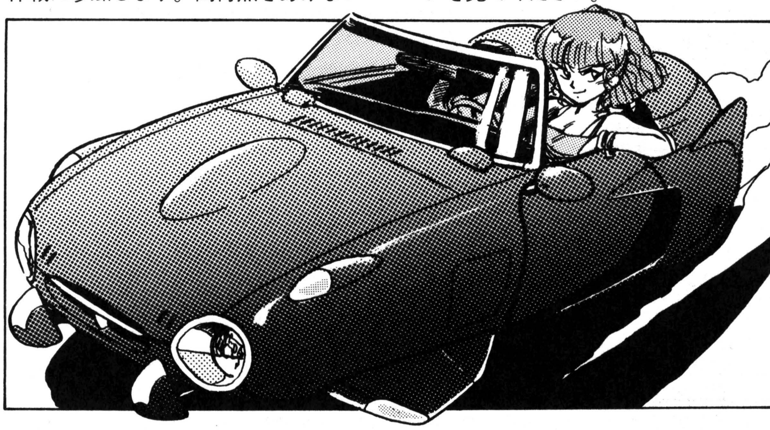
武器の「使用回数」の「複」は弾切れ、故障、呪文失敗などが起こるまで（約30%の確率）何度でも使えるものをあらわします。「用途」の「対A」は対A・アーマー用です。これはひとつの目安で、それ以外に効果がないというわけではありません。

搭載できる武器やオプションはどちらも最高で10種類まで。ただし、武器のほうは、数量を記載すれば同じものを複数持てます。オプションのほうは、同じものはひとつしか持てません。注意してください。

毎回のシナリオは、基本的にはそれぞれ5艦隊ずつの作戦行動によって構成されます。この後にあるシナリオをよく読んで、どの艦隊に参加するかを決めてください。艦隊は遠距離では偵察隊を展開して、発見した敵艦隊にA・アーマーで攻撃をしかけます。艦隊同士が同じ宙域で遭遇すると、艦隊戦とA・アーマー戦が起こります。

失格になっていないかぎり、全員が作戦に参加します。高得点をあげないと誌面のほうには出ませんが、参加者ひとりひとりの結果が、艦隊戦や作戦そのものにも影響を与えています。

各艦隊では、搭載しているA・アーマーを4つの部隊に分けて編成しています。右ページの説明を読んで、どの部隊に参加するかを選んでください。事前トレーニングの選択は、出撃前にどのような訓練をするか、100ポイントを4つの項目に最低で10、最高で99ポイントを割りふって決定します。エースになるとより多くのポイントを使うことができるようになります。戦場での行動選択も、右の表をよく見てひとつずつ選び、その番号を記入してください。シナリオ選択に関しては198ページを見てください。



A・アーマー

銀河連邦

コード	名称	機動性	回避性能	装甲	ダメージ許容量	搭載量	
G-1	GR-1SX	365	29	2	180	60	機動性を最重視してつくられている
G-2	GR-2SX	300	23	4	200	100	より多くの武器が搭載できるようになっている
G-3	GR-3SX	315	27	6	200	80	装甲が強化され、ダメージを軽減できる
G-4	GRX-1B	380	25	6	220	90	エース専用。特殊な調整がほどこされている

シリウス同盟

コード	名称	機動性	回避性能	シールド	ダメージ許容量	サイコポッド	
S-1	ラジェンドラＩB	270	33	5	180	60	ラジェンドラのなかでは機動性は最高
S-2	ラジェンドラⅡB	230	31	8	230	80	能力にムラがなく、バランスがとれている
S-3	ラジェンドラⅢB	160	30	11	240	90	機動性は低いが、最強のシールドを形成できる
S-4	マハールα	240	35	7	280	80	エース専用。メタモルアタックが使用可能

メタモルアタック：強力な場を形成することにより武器威力を20%アップする

銀河連邦（武器）

コード	名称	威力	重量	命中率	使用回数	用途	効果
001	ザップガン	5	7	70	複	対A	S&W社製の、小型無反動銃器
002	チェーンガン	10	12	60	複	対A	SFK社製の、中型のエネルギー弾発射銃器
003	バスターソード	15	15	50	複	汎用	トップ部隊伝統の、剣タイプの近接兵器
004	ファイアショット	10	2	20	単	汎用	小型の機雷。空間に大量に散布して使う
005	バスターホームラン	10	6	60	単	汎用	ナイキ社製の投擲兵器。小型の球体を撃ち出す
006	スーパーキャルフォルニウムミサイル	20	10	50	単	対A	センサーで敵を自動追尾するミサイル
007	アステロイドキラー	30	12	40	単	汎用	小型の汎用爆弾。対アーマー戦闘にも使える
008	エクサーションバズーカ	40	14	35	単	汎用	大型の鉄球を超高速で発射する
009	フィラデルフィアボンバー	50	15	30	単	対艦	大型の対艦爆弾。反応兵器
010	重力縮退弾	80	16	20	単	対艦	超大型爆弾。超小型マイクロブラックホールを使用
011	アインシュタインミサイル	100	25	25	単	汎用	汎用大型ミサイル。重量縮退弾のミサイル版
012	リトルコレダー	60	60	30	複	対艦	槍型の超大型兵器。突きさしてエネルギー放出する

シリウス同盟（武器）

コード	名称	威力	エネルギー減少量	命中率	使用回数	用途	効果
051	エーテルイーター	5	8	80	複	対A	空間に小さなひずみを生じさせて攻撃する
052	マジックダーツ	5	2	40	単	対A	ニードルをつくり出し攻撃する
053	ファイアブラスト	5	4	80	単	対A	エーテル物質を利用した小型火系呪文
054	マジックチェイサー	10	7	70	単	汎用	自動追尾型の弾道型エネルギー弾を発射する
055	連環念波弾	10	10	50	複	汎用	衝撃波を生み出す
056	炎霊召喚	10	15	70	複	汎用	前方に熱空間をつくりだす
057	ナルト	15	9	60	単	汎用	エーテル宇宙に、巨大な波の渦をおこす呪文
058	ライトニングボルト	20	12	60	単	汎用	元素から電子エネルギーをとりだす呪文
059	炎弾	30	18	60	単	対A	宇宙空間のエーテルを反応させ熱エネルギーを発生させる
060	メテオ	50	25	50	単	対艦	流星やアステロイドをつくりだす強力な呪文
061	暗黒召喚陣	70	28	40	単	対艦	超小型マイクロブラックホールを出現させる
062	バイ	200	40	20	単	汎用	時空をゆがめる最大級の呪文

銀河連邦（オプション）

コード	名称	重量	効果
101	シールド	10	装甲が3ポイントよくなる
102	ロードランナー	5	機動性が10%ほどアップする
103	センサーシステム	10	回避性能がおよそ20%アップする
104	オートリペア	5	ダメージをすぐに一定率だけ自動修復する

シリウス同盟（オプション）

コード	名称	エネルギー減少量	効果
151	メンタルバリアー	5	シールドが2ポイントよくなる
152	ギャロップ	10	機動性が20%ほどアップする
153	マインドセンサー	5	回避性能がおよそ10%アップする
154	ナチュラルフィクサー	10	ダメージをすぐに自動修復する

A・アーマー部隊の編成

各艦隊では搭載したA・アーマーを、その任務別につぎのような4つの部隊に編成している。君のキャラクターもこのどれかを選んでほしい。この編成は、銀河連邦もシリウス同盟も同じ。

①制宙部隊　攻撃隊。敵のA・アーマーをたたき、制宙権を確保する
②対艦部隊　攻撃隊。敵の艦隊を攻撃する
③遊撃部隊　攻撃隊。ただし出会った敵ならどれとでも戦う
④防宙部隊　護衛部隊。ただし敵の攻撃を受けなかったときは、遊撃部隊として出撃する

事前のトレーニング

どのペアも出撃前に、合計で100ポイントの特別トレーニングを受けられる。4つの項目は、それぞれ10〜99ポイントの履修をすること。

移動　宇宙空間での移動が早くなる
索敵　敵を早くから発見できる
戦闘　戦闘のときに有利になる
回避　敵の回避や戦闘からの離脱がしやすくなる

戦場での作戦選択

君のキャラクターが、戦場で選択できる行動は、移動、対アーマー戦闘、対艦戦闘、戦場からの離脱の4種類。それぞれひとつを番号で選ぶこと。

移動

①高速移動　奇襲が起こりやすい
②警戒移動　通常の移動
③索敵移動　奇襲が起こりにくい

対アーマー戦闘

①一撃離脱　最初の攻撃のあとは離脱する
②格闘戦　何度も戦闘を行う
③回避　できるだけ戦闘を行わない

対艦戦闘

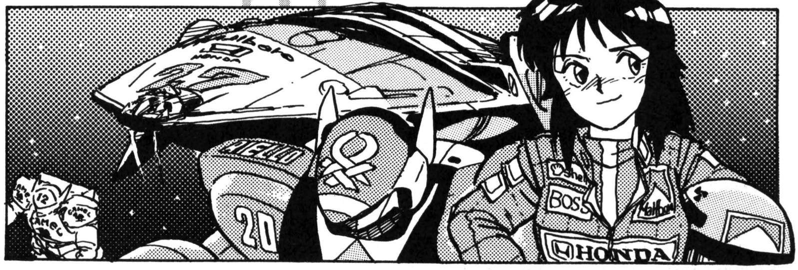
①一撃離脱　一度の攻撃で離脱する
②連続攻撃　効果のある兵器があれば攻撃を続ける
③回避　対艦攻撃はさける

戦場からの離脱

①ダメージが50%を越えたら離脱
②ダメージが75%を越えたら離脱
③戦果をあげ、ダメージが50%を越えたら離脱
④戦果をあげ、ダメージが75%を越えたら離脱
⑤兵器を使いつくしたら離脱

次回の作戦　光速の貴公子たち

フォーミュラー作戦



１年に１度、連邦とシリウスが兵器を使用せずに争う日。それがギャラクシーグランプリである。互いに敵としてではなく同じ人間として平和に行われてきたこの祭典も今年で50回目。会場に選ばれたスズカ星域は熱く燃えていた。今大会に参加するマシーンは連邦、シリウス各26機。いずれもブースター、推力が強化されているＦ・アーマーと呼ばれる特殊な機体である。

各軍の艦隊は星域の周辺に集い、レースが平和のうちに行われるよう監視する任務を担っていた。だがこのグランプリでかって不祥事が生じたことは皆無。各艦隊司令官は安心して観戦していることができる。昔から変わらぬ真摯な気持ちを胸に各Ｆ・アーマーは一斉にスタート。最速の座を賭けた戦いが今年も始まったのである。

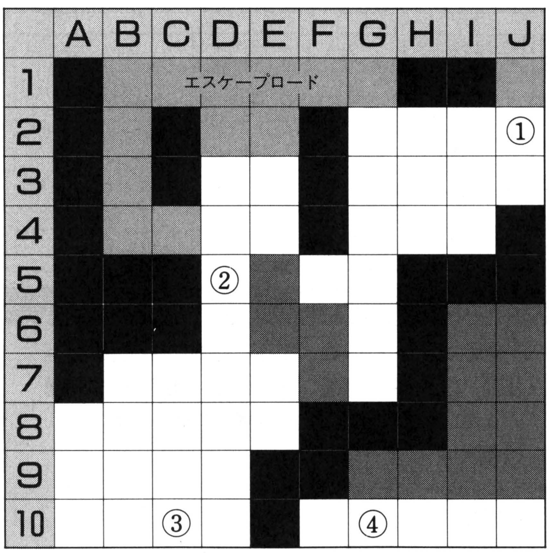
レース後半、トップを走るのはシリウスのチーム“シェラーリ”のブロスト、バンセルのペア。その後方からは銀河連邦のチーム“バクラーレン”のゼナ、ゲルガーの駆るＦ・アーマーが迫っていた。そして惑星シケイン軌道上、ついに両Ｆ・アーマーは並ぶ！　全宇宙が興奮に震えたまさにその瞬間、思いがけない事件は発生した。

“シェラーリ”が強引なブロックラインをとり“バクラーレン”と接触！　双方とも停止してしまったのである。結果“シェラーリ”はリタイヤを喫するが、“バクラーレン”は絶妙のマシーン操作で致命傷をまぬがれ、エスケープロードに一時退避。このトラブルで連邦艦隊兵士たちの胸中には軽蔑の感情が生じ、レースは徐々に不穏な空気をはらみ始める……。

事態の悪化は１隻の軍管轄外の小型艦の介入により決定的となった。エスケープロードから復帰をはかるゼナとゲルガーに対して、ブロストの旧友ダレストル私有の小型艦「ラブフランス」が突然発砲。“バクラーレン”のＦ・アーマーを破壊、行動不能に追い込んだのだ。個人的感情のみに起因するこの卑劣極まりない行為に連邦艦隊司令官はついに怒り心頭に発し、コース上に進軍！　自軍のＦ・アーマーを護衛しつつ、シリウス武力排除という報復に出始めた。緊急作戦名は「フォーミュラー」。シリウスもやむを得ず応戦の態度を示し、こうして伝統の大会は血にまみれていったのである。

艦隊は各５機のＦ・アーマーを守りながら行軍。１機でも先に最終地点に送り届ければ目的は達せられたことになる。艦隊の撤退はＦ・アーマーが敵の砲火にさらされることを意味し、敗北に直結。まさにサバイバルレースだ。惑星チェッカーまでＦ・アーマーを守り通すことができるか？　いま勝利にむけてグリーンシグナルが点灯する！

次回の作戦マップ



マップ：①チェッカー②シケイン③130Ｒ④ラグナー。黒い部分は通過不可。濃い部分はダメージ大の小惑星帯、薄い部分はダメージ小の小惑星帯

各チームの作戦のシナリオ選択

一瞬でどんな事故が起こるかわからないのがレースである。今回の作戦では各チームはそれぞれＦ・アーマーをサポート。武力でそれを排除しようとする敵Ａ・アーマーの手から守らなければならない。Ｆ・アーマーとそのパイロットをうまく護衛し、その勝利に貢献したペアが任務達成チームとして選びだされるであろう。

シナリオ選択肢はこれまでと同様、２種類の条件項目、25種類の組合せの中から選ぶことができる。正解はひとつの組合せのみでこれを見事的中させ、なおかつある程度以上の戦績を残したチームのみが栄冠を手にすることができるのだ。今回は各艦隊の進行ルートから、正しい選択肢が推測しやすくなっている。作戦マップと艦隊の行動予定を見比べながら、慎重に決定してほしい。

任務を達成したチームは結果発表ページで大きく紹介されるとともに、トップエース、スコアラーと同じボーナスを獲得できる。最終的な決定はコンピュータが出した結果と作戦の流れを見た上でなされることになる。

護衛するＦ・アーマーのタイプ（第１選択）

①前半でスパートするタイプ
②中盤でスパートするタイプ
③後半でスパートするタイプ
④コース通じて全力で走るタイプ
⑤常に無理せず走るタイプ

Ｆ・アーマーが襲われたとき（第２選択）

①やられる前に積極的に攻撃
②Ｆ・アーマーから離れずに応戦
③Ｆ・アーマーから少し距離をおいて応戦
④応戦はせず、身を挺してかばう
⑤黙って見守る

銀河連邦

名称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
エクセリヲン級発掘戦艦	120	25	100	240	最大の攻撃力を誇る最強戦艦 今回は未参加
ルクシオン級戦艦	60	10	60	120	強力な対艦攻撃力を持つ連邦の主力艦
マックスウェル級巡洋艦	30	10	25	70	対艦隊戦で戦艦を補助する
ホーキング級駆逐艦	15	15	15	35	主力艦の護衛が任務の艦
メリエス級空母	10	15	30	100	A・アーマー部隊の母艦
キニスン級偵察艇	5	1	3	10	遠距離偵察を行う小型艇

シリウス同盟

名称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
マンダラ級大戦艦	100	20	150	200	シリウスの切り札。改装中で、未参加
ニルヴァーナ級戦艦	50	15	80	100	強力な装甲を誇るシリウスの主力艦
ラーマ級巡洋艦	20	15	40	60	防衛力重視の大型巡洋艦
サラハ級駆逐艦	10	20	20	30	対アーマー戦闘の得意な艦
シヴァ級空母	5	20	50	80	A・アーマー部隊の母艦
ハヌマーン級偵察艇	1	5	5	10	数が多いほど索敵能力があがる
シャンバラ級方陣艦	1	1	20	20	魔法陣攻撃を行う小型艇のグループ

※艦艇のパラメータは、A・アーマーとは別の基準のものです

銀河連邦

艦隊	司令官	解説	移動	対艦	対空	戦	巡	駆	空	偵
①連邦第一艦隊	ダイ・ヤーギ	連邦の主力艦隊。今回はエクセリヲン級発掘戦艦が修理中のため戦力が低下している。D10セクターより突入しアステロイドベルトをショートカットする予定。	B	A	A	4	3	7	2	5
②連邦第二艦隊	レア・フェルナンデス	第一艦隊と並ぶ正規の主力。C10セクターより突入し、コースの内側に沿って移動。最終地点に早く、かつ安全に到達することを目的とする。	A	B	A	3	3	5	3	7
③第一遊撃艦隊	タカナシ・ミノル	高速偵察部隊を強化した機動部隊。進軍の速さはナンバー1。B10セクターより突入後、惑星シケインを通過。エスケープロードを突破しチェッカーをめざす。	S	B	B	2	7	10	4	8
④第二遊撃艦隊	エルフィン・リー	前作戦で壊滅的打撃を受けたので艦船の数が減少している。A10セクターより突入し基本ルートをたどる予定だが、展開によってはショートカットもありうる。	B	B	A	1	4	11	4	9
⑤偵察護衛艦隊	ササキ・シロウ	艦隊不足を補うために編成された、支援専用の艦隊。無理な行動は一切取らずに基本ルートに忠実に進軍する。突入予定宙域はB10セクター。	A	C	A	1	3	14	3	13

シリウス同盟

艦隊	司令官	解説	移動	対艦	対空	戦	巡	駆	空	偵	方
⑥サラスヴァディ艦隊	ドルメ・ドーン	シリウス最大最強の火力を誇る艦隊。今回はマンダラ級大戦艦は不在である。A8セクターから突入しショートカット、最短距離で移動。	B	A	S	5	3	6	2	9	5
⑦ラクシュミー艦隊	エロヒ・ガース	サラスヴァディ艦隊に継ぐ戦力を持つ艦隊。A8セクターよりコース外側を進軍。トップでのチェッカー到着を目指す。	A	B	A	3	7	8	1	8	7
⑧パールヴァティ艦隊	リル・リル	女性司令官の率いるバランスのとれた艦隊。A9セクターから突入。基本ルートから可能な限りはずれず、堅実な作戦をとる予定。	B	A	A	2	6	12	3	11	7
⑨独立機動艦隊	スエゼン	シリウス側の高速機動艦隊。A9セクターよりエスケープロードに侵入。敵艦隊遭遇、戦闘を避けて地道に移動する。	S	B	C	2	5	14	2	14	9
⑩魔龍方陣艦隊	ゾール・テラス	A・アーマーと方陣艦を中心として作戦を組む艦隊。A10セクターよりコース内側へとより、敵艦隊をかく乱しつつ進む。	B	A	B	0	4	8	6	8	20

※移動、対艦、対空(A・アーマー指揮力)は、各司令官の能力の目安。S←A←B←Cで優良。能力は戦闘経験により変わる。

応募用紙の書き方と記入例

銀河連邦とシリウス同盟の戦いを決するのはキミのキャラクターだ！　参加するには、応募用紙に必要なことを書きこんで送るだけ。応募用紙は切り取ったものでも、コピーでも可。ただし、必ずこの下にある応募券（コピー不可）を用紙の右上に貼ること。

まずキミの名前（ペンネームを使うときも本名も書いておく）、年齢、住所を記入してください。認識コードとキャラクターコードを持っている人は書きこんでください。結果郵送ナンバーの欄には、ナンバーを持っている人だけが書きこんでください。

銀河連邦とシリウス同盟のどちらに参加するかを決めて丸をし、どの艦隊に所属するか決めたら、その番号と艦隊名を記入してください。

ゲームに参加するキャラクターはパイロットとナビゲーターのペアです。まずは名前を決め、能力を決定します。能力はポイントの自由配分で、判断力・知識・生命力の３項目は最低３ポイントで、３つの合計は30ポイント。ガッツ・ルックス・ラックの３項目も、最低３ポイントで、３つの合計は30ポイント。ただし、ボーナスを持っている人はより多く使えます。チーム名を書きこみ、キャラの特徴・性格や性別を文章やイラストで書いてください。

それからペアの搭乗Ａ・アーマーの機種を決め、その番号とともに記入してください。エース専用機はエースしか使えないので、注意すること。持っていく搭載武器とオプションを選択して、そのコードや名称、重量／エネルギー、武器の数（オプションは同じものはひとつだけ）を記入したら、その合計を計算してください。そのときその合計が搭載量（シリウスはサイコポッド）を越えてはいけません。

つぎに、参加部隊を選んでその番号と部隊名を書いてください。トレーニングの４項目には、10から99、合計で100ポイントの数字を入れてください。エースはより多くのポイントを使えます。作戦の各項目は197ページの表を、シナリオ選択に関しては198ページを見て番号を入れてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『トップをねらえ！ NeXT GENERATION』応募係

締め切りは**９月18日**の消印です。

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦（○）	シリウス同盟	所属艦隊	③	第一遊撃艦隊

	パイロット	ナビゲーター
名前	ササキ　ススム	アラカワ　ナオミ

	パイロット	ナビゲーター
判断力	15	5
知識	6	17
生命力	9	8
ガッツ	20	10
ルックス	5	10
ラック	5	10

チーム名	C.C.アタッカーI

キャラクターの特徴・性格

ササキ　直情型、ほれやすい
アラカワ　バクチ好き、躁ウツ質

※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー	G−2	GR−2SX

搭載武器&オプション

コード	名称	重量/エネルギー	数量	合計
001	ザップガン	7	2	14
003	バスターソード	15	1	15
005	スーパーキャルフォルニウムミサイル	10	5	50
101	シールド	10	1	10
103	センサーシステム	10	1	10

参加部隊	①	制宙部隊	総合計	99

トレーニング

移動	索敵	戦闘	回避
30	15	25	30

作戦

移動	対アーマー戦闘	対艦戦闘	戦場からの離脱
①	②	③	①

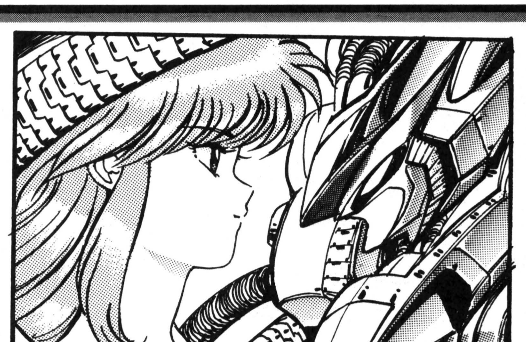
シナリオ

選択1	選択2
③	①

新メーカー名乗り続々！

前回で募集したボディの新メーカー募集は大好評。次々と送られてくる新しいアイデアのマシーンボディの山に、どのメーカーに認可を出すかで頭を悩ますことになりそうだ。

ちなみに、この募集メーカー枠は人気があれば継続して販売できるけど、売れなければどんどんメーカーを差し替えていく予定。次回で選ばれなくてもまだまだチャンスあり。引き続きアイデアを練るように！



イラスト／中沢数宣

トップをねらえ
⑩
応募券

トップをねらえ！ NeXT GENERATION応募用紙

応募券を貼ってください

名前	年齢	住所

結果郵送ナンバー

認識コード	

キャラクターコード	

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦　シリウス同盟

所属艦隊		

	パイロット	ナビゲーター
名前		

	パイロット	ナビゲーター
判断力		
知識		
生命力		
ガッツ		
ルックス		
ラック		

チーム名	

キャラクターの特徴・性格
※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー		

搭載武器&オプション

コード	名称	重量/エネルギー	数量	合計
			総合計	

参加部隊		

トレーニング

移動	索敵	戦闘	回避

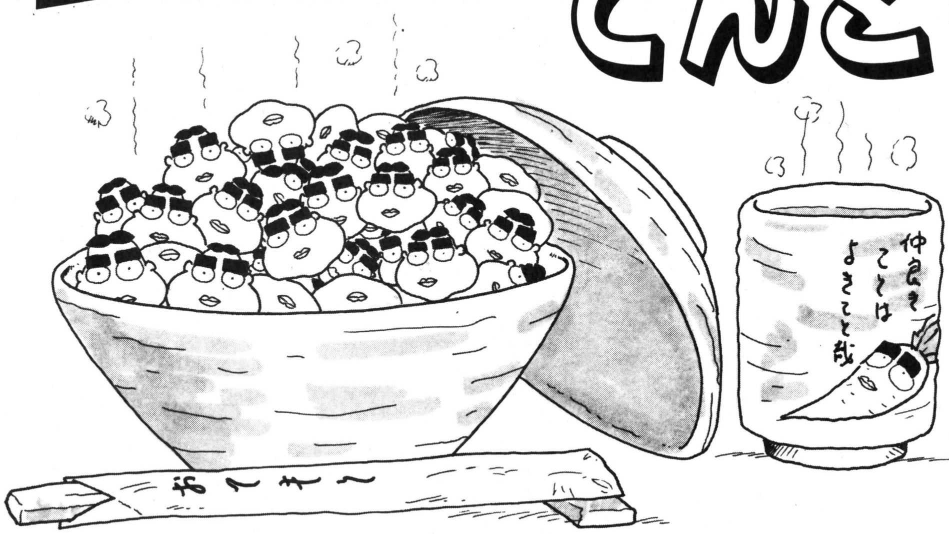
作戦

移動	対アーマー戦闘	対艦戦闘	戦場からの離脱

シナリオ

選択1	選択2

シミュレーションゲーム てんこもり



秋葉原丼
大盛
530円

タイトル大募集

今月は「SLGてんこもり」に決まりだ。
このページのタイトルは、毎月読者の考えたなかから、ナイスなものを選んでいる。
キミも送ろう！

ミニ特集 SLGにおける 英雄伝説

ひと昔前は、信長とか三國志というと、ビジネスマン向けの〝ハウツー物〟と結びついていた。要するに、国を興し天下を統一することと、会社での出世・処世術がオーバーラップしていたわけだ。「劉備玄徳における人材管理術」といった類のシロモノ。本屋さんに並んでいるこれらの読物をながめては、「たかだか5百円、6百円で出世ができれば世話ねえや」などと毒づいていたのを思い出す。

要するにこの種の歴史モノはオジサンの占有物と決まっていたわけなのだ。ところが、最近は歴史モノの愛好者は、ずいぶん若い世代を中心に広がりを見せている。

これは光栄歴史シリーズを始めとするSLGの影響によるところが大きい。今月は〝SLGにおける英雄伝説〟と題して「英雄なるもの」について考えていきたい。

■英雄にはライバルが必要である

これはゲームに限ったことではないけれど主人公（＝英雄）に敵対する者が雑魚ばかりで、主人公がこれらの（名も知れぬ）弱小キャラを蹴散らしていけばゲームが終わるようでは、いかにもしまりがない。モグラ叩きのごとく「はっはっは、楽勝、楽勝！」とうそぶいているだけでゲームが終わるようでは、SLGとしての盛り上がりに欠ける。場合によっては〝弱い者イジメ〟の烙印(らくいん)すら押されかねない。したがって主人公の前には、必ず〝永遠のライバル〟が立ちはだからねばならないのである。

古くは（!?）星飛雄馬に対する花形満・左門豊作に始まり劉備玄徳に対する曹操・孫権、ラインハルトに対するヤン・ウェンリーと、ライバル関係の例は枚挙にいとまがない。人間の成長に〝喧嘩(けんか)友だち〟が必要なように、英雄はライバルあってこそ英雄たり得るのである。

■徳川家康は英雄ではない

英雄といわれる人物、これには多くの誤解がつきまとっている。例をあげれば、信長・秀吉・家康の関係。「このうちひとり英雄と呼べる人物をあげよ」といわれれば、ためらいもなく信長をあげる人がほとんどではないだろうか？まあ、SLG『信長の野望』のイメージが強いこともさることながら信長自身のイメージが〝英雄〟と呼べるにふさわしいものであることは確かである。しかし、実際には生涯を通じて最も戦場に出た武将は家康。古今東西を問わず、家康ほど実戦経験豊富な武将は類を見ないという。

が、家康ではダメなのである。「泣くまで待とう」の言葉のとおり、周囲に気をつかい、しみじみこつこつと成功を

 イラスト／盛本康成

勝ち取っていくタイプは、男ゴコロをくすぐらない。〝英雄〟と聞けば、日頃のいじましい生活を棚上げして、(無責任に) カタルシスを求める我々日本人の好みにはとうてい合わないキャラなのである。

それに比べて信長のイメージは、ドラマ性に富んでいる。桶狭間での劇的な勝利もさることながら、志なかばにして非業の死を遂げたその生涯は、家康の場合よりはるかに絵になる。やることなすこと (しみじみこつこつの) 日本人ばなれして格好がよい。秀吉にいたっては、〝太閤記〟に準じた出世物語のノリ。サラリーマンには受けても、若い世代にはピンとこないだろう。まあ、要はイメージなのだ。試みにいま、目をつぶって、信長・秀吉・家康の生涯を絵にしてみてほしい。たぶん、なんとなく合点がいくはずである。なぜ『家康の野望』、『秀吉の野望』ではなく『信長の野望』なのか。信長は英雄であるが、家康は、そして秀吉はそうではなかったからである。

■英雄は志なかばにして挫折する

日本人は志なかばで挫折(ざせつ)した人物が好きである。天神さまや明神さまを思い浮べてみるとよい。知っている人もいるかと思うが、天神さまというのは菅原道真を祭ったもので全国的な学問の神様。明神さまは平将門を祭ったもので、こちらは関東土着(!?)といってもよいか。いずれも偉い人ながら、志なかばで死んだ人物である。

昔の日本人は〝御霊(みたま)信仰〟といって、非業の死を遂げた人物のたたりを恐れ、敬った。「ごめんなさい、安らかに眠ってね」というのがその主旨。祭るだけではなく、これらのタイプは後世までその業績を伝えられる。源義経しかり、楠正成しかり。両者ともに、(前二者ほど知られてはいないにせよ) 祭られているはずである (そういえば正成は皇居前に銅像が立っている)。

前の段の話に戻せば、信長もまた〝志なかば〟にして挫折したクチ。

俗に〝判官びいき〟というが、これは義経の官名である。〝野獣死すべし(＝野獣は死ぬ運命にある)〟ではないけれど、まさしく〝英雄死すべし〟なのである。

■劉備玄徳がピンとこない

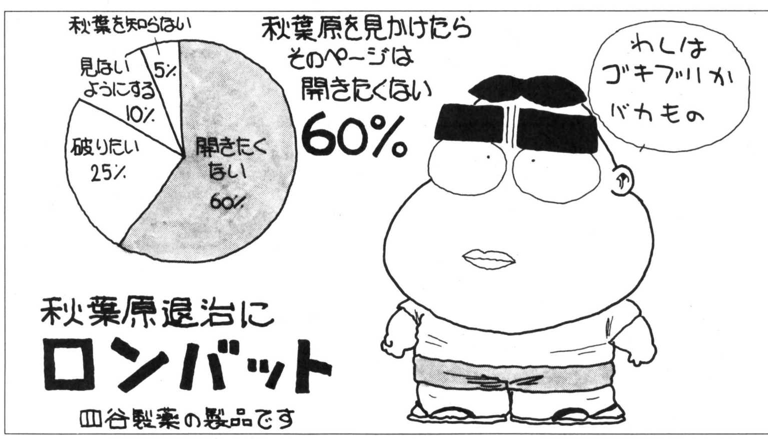
小説やら通俗三國志を読んだ人ならわかると思うが、現代の我々の基準からいえば、劉備玄徳はまったく歯がゆい。偽善者とすら思えるくらいである。「わたしの死後はあなたしかこの国を治められる者はいない」との孔融の言葉を振り切り、あげくは呂布に国を奪われてしまうし、荊州でも似たようなことを繰り返す。ここいらのくだりを読んで「何を遠慮しているんだろう？」と首を傾げる人が多いのではないか。現代社会では無能な二代目が社長の息子であるからといって跡を継ぐのは、決してほめられた話ではない。

中国では連綿と続く王朝に新しい血をいれるために、〝易姓革命〟といわれる考え方があって、王朝にも寿命があるものと考えられている。日本でも皇室は政治に関与せず、幕府が移り変わることで似たような機能を果たしてきた。

それに対して劉備の理想はこれらの考えに逆行するようである。

まあ、考えてみれば当時の中国人すべてがすんなり〝易姓革命〟を唱えていたわけではなく、やはり従来の王朝にとって代わるためには、大義名分なり、ある種の〝思いきり〟が必要であったと思われる。曹操あたりが比較的すんなりと実行できたことが、性格の違いから劉備にはうまくできなかったように思われる。この煮えきらなさ、保守性が、封建時代の支配者層にとって〝立派＝安全な人間〟と考えられていたのだろう。現代人から見れば、劉備のこの種の穏やかさはピンとこないのも当然。英雄は世に風雲を巻き起こし、つねにさっそうとした存在でなければならないのである。〝嵐を呼ぶ男〟、これぞ英雄の原点である。というわけで今月はこれにて。

(七星剣)



今月は 佐野一広 の勝ち！

今月は〝てんこもり〟の佐野クンが〝SLG覇者への道〟の四面相、〝SLGどっこいしょ〟の小杉を破って栄冠に輝いた。さすがに佐野クンのセンスは上品かつトレンディ(で呆れる)。茶道の心得があるとかで、玄米茶だったらまかせなさいとのこと。覇者への道もやってみたかったが、ただでさえ秋・四・茶の内戦状態が続くコンプSLG。その上、ログイン軍まで敵にまわすと滅亡は必至なのだ。う〜む、残念無念。

読者参加 SLG大河小説 信長のへそ 第五回

漢字のあて字全盛も乃弥陀くらいならいいけど、あまり凝りすぎるとわからなくなっちゃうよ！

乃弥陀の銅鑼言 苦栄巣徒大冒険

山形県／墨筆修二

さて、何とかその場をしのいだ賈詡先生、あてもなくぽてぽてと道中征きながらも、あの二人の娘が気になって仕方が無い。もともと信念はもろいが情には厚い賈詡先生の事、何とか力になってはやりたいものだが、今ひとつふんぎりがつかない。

さて、いかにすべきやと悩んでいる賈詡先生の目の前に、突然現れたのは黒い穴。宙にぽっかりと出来たその穴を見るや、面妖なりと賈詡先生。一歩退がり太刀に手をかける。

その奇怪な穴の中から、のっそりと顔を出すは肥満体の二頭身である。賈詡先生、ひとめ見るや、この者昔日の奸雄秋葉原に相違無しと直感し、「迷うたか、秋葉原！」と叫ぶが早いか太刀一閃、しかしこの者、太刀も刃が立たぬ体であった。

「何を為される。拙者は秋葉原に非ず。遠く倭国より台夢麻滲にて参った。銅羅ヱ門と申す者。どうかその太刀納めたまえ。」

そういわれてみれば、確かにどこか似ているものの、明らかに別人。これは失礼つかまつったと、賈詡先生平謝りに謝れば、これを銅羅ヱ門、まぁまぁとなだめ、「この辺で麻梛と嶺呀と申す姉妹を知らぬか。」と問えば、先生飛び上がらんばかりに驚き、「知っておるが何用か。あの姉妹は仇討ちと申しておったが、よもや貴殿、その仇とやらの手先にあるまいな?」という。それを聞き銅羅ヱ門、滅相もないと手を振り、「拙者はその手助けに参ったのだ。」

聞けばその仇とやら、名を剛蛇坊邪縊庵という暴れ者で、その歌声はかの呂布ですら耐えられぬ魔性を秘めておるらしい。賈詡先生それを聞くや思わず仕えたくなったが、銅羅ヱ門が申すに、「汝者即我物 我物即我物」（お前の物は俺の物、俺の物は俺の物）という暴君である。賈詡先生、自らの悪癖戒めつつ、「かような者と聞いては捨ててはおけぬ。これでふんぎりがついたと言うもの。ささ、参りましょうぞ。」と申し出るを銅羅ヱ門、しばし留め、「我が主君を待たれよ。」という。それより数刻。例の黒穴から、再び人が現れ出た。両の眼がそれぞれ、丸い玻璃にて覆われた若者である。

「その御人は?」と賈詡先生問うてみれば、銅羅ヱ門「我が主君乃弥陀様である。剛蛇坊に城を落とされ、我がからくりにて落ちのびてござる。」という。

こうして三名、一路武器屋把猫の元へとむかうのであるが、道すがら賈詡先生「しても、その剛蛇坊邪縊庵、妖力すら操るとか。いかにして破るつもりか。」といえば、銅羅ヱ門でかい口の端を歪めて笑い、

「拙者にひとつ、考えがござる。」

原稿募集中!!

「信長のへそ」は、読者の小説を際限なく書きつないで、超巨編大河小説にしてしまおうという大胆不敵な企画なのだ。今回の話のつづきを、ひとついい考えで400字詰原稿用紙２～３枚にまとめて「SLGリレー小説係」まで送ってくれ。締切は９月30日必着！

採用された方には、当編集部規定の原稿料を支払います。

三國志武将コンテスト 第二回 集計結果発表！

というわけで、今月のトップは趙雲。原作では関羽・張飛に比べて控え目でシブイキャラだけど、それがまたいいんだわさ。周瑜・馬超といったところは相変わらずファンが多くて恵まれたキャラ。けれど、伝統的に〝主役級〟



である孔明・玄徳・曹操といったあたりを押さえての上位進出は立派なモノじゃ。三國志メジャーといってしまうもんね。

マイナーでは地下活動を続ける賈詡の勢力が（危険なことに）ジリジリとこのコラムにも浸透しつつあるぞ。それにしても「いま、なぜ賈詡なのか？」理解に苦しむ読者もいることと思う。でもファンとは非合理なものじゃ。「名前がかっこいい」とか「あのお髭がシブイ」なんてことで、いとも熱狂的なファンに変貌するのじゃ。王平なんぞもこの例に洩れず、「武将コンテストの薔薇十字団」のよ～な秘密結社に成長しつつある。

順位	得票数
1. 趙雲子龍	28
2. 馬超孟起	19
3. 賈詡文和	17
4. 周瑜公瑾	16
5. 曹操孟徳	14
6. 張飛翼徳	13
7. 諸葛亮孔明	12
8. 関羽雲長	10
9. 王平子均	9
10. 呂布奉先	8

●今月分から得票数を公開することにしたのだ。毎月たしていくので、いままで以上の得票数でないと順位は変わらんゾ！

特別企画

コンプSLG興亡記

コンプSLG界は、古来より主導権争いが激烈。陰謀と流血の嵐が吹き荒れるこの世界に光明をもたらす者はだれか？

さて、と。今月は「合戦物語」の番外として、コンプSLG興亡記をお送りしよう。本誌におけるSLG担当の座は、(文学的な表現をすれば) 古来より動乱と流血の嵐が吹き荒れる〝コンプのツンドラ地帯〟と呼ばれてきた。この寒冷の地にて (顔の大きな) エスキモーやら白アザラシやらが、血で血を洗う主導権争いを演じていたわけだ。

初めにモノクロページありきのことわざのとおり、初め本誌に登場したのが「SLG 研究所」なるページ。当時はDr.四谷が主任教授を務め、その助手として雇われたのが秋葉原であった。が、その頃より強くなってきた〝下剋上〟の風潮の中、秋葉原の野望はとどまるところを知らなかった。連載終了とともに、秋葉原は新たにSLG劇場の座長となったお茶の水に接近。かつての主人を辺境の地 (㊕(マルカツ)とかあ) に追いやってはばからぬ。

封土 (ページ) を大幅に削られた上、かつての助手に〝大きな顔〟をされる。かくてDr.四谷は秋葉原に対する聖戦を決意したのである。すなわち「維新の嵐対決リプレイ＝第一次四・秋戦争」がそれで、四谷は運よく一勝をおさめたものの、四谷の期待どおりに勢力地図が書きかえられることはなかった。

これは (たぶん) 秋葉原の陰謀といわれるが、その頃より「SLGは強ければいいってもんじゃない！」との思想が (!?) 蔓延し、勝敗よりも「いかにスチャラカにプレイするか？」に重点が置かれるようになってきたのだ。したがって秋葉原はたいした打撃も受けず再起。SLG正統派を自認する四谷と大顔児秋葉原の争いは以後「提督の決断＝第二次」「三國志II＝第三次」と受け継がれる。

これと前後して、四・秋の死闘の圏外にいたお茶の水の心境に微妙な変化が表れてきた。「秋葉原はわたしにとって代わろうという気ではないか？」疑惑はますます教授の心中に深まり、機会さえあれば〝背後からの一撃〟によって秋葉原を葬り去ろうという方針に転換。四・秋の骨肉の争いを「やめなさい、いい大人がみっともない」なんぞとなだめながら、背後にあいくちを隠し持つ性格の良さである。なお、コンプにおける戦乱の嵐は、一般の読者をも刺激せずにはいられなかった。秋葉原はおのれの地盤であるSLG通信の常連を〝親衛隊〟として組織しようと画策。すでに小島美濃守、南航らに空称号を乱発し、しきりに秋葉原陣営に誘いをかけているという。いっぽう四谷も負けてはいない。(自分のモノでもない) 日本全国の封土を十万石、二十万石と遣わす〝気前のよさ〟でSLG通信からの義軍を募る。茶水とて同様、ひそかに「使えそうな投稿者」を物色しているという噂である。

現在続行中の「三國志II」では、茶水に加え、福袋の地より (万里の長城を越え) SLGのよく野をめざして進撃を開始したイヌボン木村も加わり混戦の様相を深めつつある。平和の見通しは暗い。限りなく暗い世紀末コンプSLG界なのである！





投稿を待つ

SLG通信

今に近隣の頁(ページ)を侵略してビッグになってやるのじゃ！ と秋葉原も意気込むSLG通信なのだ！

そりでは、と。今月からSLG通信を（より一層）権威づけるために、お便りを送ってくれた諸卿らに「称号」と「封土」を与えるのじゃ。諸卿らとしては、この秋葉原に以後いっそうの忠勤を励むようよろしく頼むのじゃ。（ノリとして、空手形を乱発した足利幕府のノリなのでよくよく注意するように！：編集部注）

今月も南クンが「やはり南だなあ！」と思わせる投稿の数々を送ってくれた。彼の投稿は初めのうちは（手書きでこつこつ書き綴(つづ)った）バトル・レポートが中心だったのだけれど、段々とイラストの割合が多くなってきた。このページに載るために練習したんだろうね。今月もその成果を紹介するぞ（右下参照）。彼の絵は、ひと目みて「南航の絵だ！」とわかるところがよいのじゃ。そういや南クンには称号を授けていなかったなあ。封土としてキミには阿波国を与えるぞ。加えて、下記のごとく〝謀略軍師〞を名乗るがよいわさ。

岐阜県の井上クンは「れっつぷれい光栄SLG」と題した重量級のレポートを送ってくれた。通常の〝必勝法〞やら〝傾向と対策〞のノリに流されることなく、あくまでも自分流（のノリ）で書き綴っているところがマルじゃ。ヘタうま（のつもりで描いていると思う）のイラストも快適であったぞ！　キミには特別に八丈島（？万石）を与える。称号は、ええと、ええと……〝独立自営農民〞とでも名乗るがよいわさ。

福岡県の佐藤クン、先月の〝学芸会ノリ〞感心したが、今月のお便りはどうしたのだ。キミには確か称号（禁軍遊撃である）を与えていたな。よろしい、そりでは封土に肥前の国を与えちゃう。ありがたく拝領するのじゃ。

なお、称号・封土について異議がある者は遠慮なく申し出るように。この秋葉原、おおいなる度量をもって、諸卿らの訴えに耳を貸してあげるわさ。

もし編集部まで上京したあかつきには、喜んで地下牢まで御案内申し上げる。ハガキにはすべて目をとおしておるのでこりからもよろしく！　よろしくなっ！



▲愛媛県・合田貴志
連続出場おめでとさん



▲大阪府・佐藤藤之介
シブイ絵が魅力じゃ



▲大阪府・ぷうじゃむ
賈詡旋風の仕掛人！



▲千葉県・御家崎道治
馬超よ、照れるなって！



▲北海道・プルるん
ハガキサイズ以外も可



▲富山県・くまみ陣
キミの身柄は引き受けた

今月の謀略軍師➡



▲徳島県・新格闘王
う〜む、美形なのじゃ！



◀東京都・南航
南航の底力を見よ!!

宗近三十郎の庵(いおり)

いやはや、昨今のSLG通信は宗近ひとりにかきまわされる。とにかくグレードが高い。今月の「あじゃぱ〜戦国傳(でん)」はコラム化必至の傑作じゃ。なお先月の鉄腕アトムの像は、「鉄腕アトムの箱に入っている武将像」の誤り。校正ミスなのじゃ。ゴメン。

宗近には、伊賀の地を封土として与えるぞ。称号は……椿将軍(!?)とでもするがよいわさ。雅(みやび)やかな響きがマルなのじゃ！





九段南通信

今月はSLGはお休み。代わりについ先日まで夢中になっていたのが『桃太郎伝説ターボ』。桃電の雰囲気が好きでついつい買ってしまったんだけれど、日本の昔ばなしに題材をとった謎ときがウレシイ優れモノね。パソコンの戦国SLGももう少しカワユイものにならないかしら。たとえば、武田信玄に謙信がおにぎりを投げつけて「うめぼしかシャケか当ててみるのじゃ！」なんてね。

OTAKU CLUB

IN THE WHITE ROOM

Illustration: Hiraku Shinno



●荒巻義雄
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●宮田　純

ESSAY

文 荒巻義雄（あらまきよしお／作家）

パソコン1年生『猿飛佐助』を電筆中

Illustration: Masato Hazawa



“執筆家”が、いつの間にか“電筆家”に変わり、書くものまでがしだいに、電脳界的になってきた最近のぼく、おかげで世界観まで一変してしまった。

ディスプレイの内側は、スイッチひとつで消えてしまう世界だ。長い間ワープロを使って創作活動をしていると、この感覚に慣れるどころか、精神状態までが支配されてくる。ぼくという主体存在は、世界というディスプレイに世界像を投影（現象）させている本質映写機のスイッチなのではないか――という認識のありかたの変換。まさに、思想のコペルニクス的転換だ――というと大袈裟だが、本人はわりと真面目にそう思っているのだ。

なぜか。仏教の世界観そっくりだからである。プラトンのイデア論そっくりでもある。本質は彼方にあり、われわれの住む世界は、その本質(イデア)の光によって照らし出される洞窟の壁に映る影のようなものだ――というのがイデア論。仏教的世界観も、これとほとんど同じであって、これぞ色即是空の極意。この世の現象は、大いなる幻なわけである。

そもそもＳＦ作家のしている仕事は、幻の構築作業なわけだから、お釈迦様やプラトンの考えかたには、すんなり感覚的に入っていける。彼らやＳＦ作家にとっては、この世界そのものが、神（本質）と呼ばれる超々巨大コンピュータのディスプレイ装置として認識されるわけ……。

頭のいい人が、これを電脳界と呼んだ。この電気的信号の飛び交う世界では、ひとびとは記号となり、彼らの会話も感覚も、それら諸々は情報となる。そこでは、現実界同様に因果律が働くわけだが、それゆえに、事象の関係は、シミュレーション化され得る……。

小説だって、その手で書けるはず――と気づき始めたのが、通巻四まで出した『猿飛佐助』（カドカワノベルス）である。もう１シリーズ『要塞シリーズ』というのを中央公論社でも出しているが、共に、尻上がりに読者が増えている。

なぜ、こんなシミュレーション小説が受け入れられるのだろうか。多分、コンピュータで仕事をしたり、遊んでいる人たちに、感覚的にあっているためだろう。その点、従来の小説スタイル、リアリズムはカッタルイ。

『猿飛佐助』といえば真田十勇士。その十名のキャラクターが、電脳界で活躍するという趣向だ。この電脳世界では、戸隠九頭竜斎を名乗る超人が存在し、その戦国時代に対して、“黄泉流（よみりゅう）

氏霊反し（うじたまかえ）”の秘法を作動させている。従って、とっくに死んだはずの、千利休や明智光秀も死なずに生きているのだ。

では、彼ら、武田勝頼の遺児に設定されている十勇士たちは、何をしようとしているのか。彼らに託された使命は、歴史の大改変である。

徳川家康は天下統一の野望を阻まれるわけ。将来の将軍には、猿飛佐助がなるはずというわけ。徳川支配300年の原理であった農本鎖国政策を廃し、海洋貿易立国を以てしたら、日本はどのように変わっていただろうか——という壮大なシミュレーションを行うことが、この作品のテーマというわけ。

むろん時代小説ではない。史料の忠実な遵守を規定した時代小説のルールを、あえて無視しているから。

また、ＳＦ小説でもない。歴史の改変は、タブーとされるＳＦのタイムトラベル物のルールを、積極的に無視しているから。あくまで、『猿飛佐助』が目指しているのは、シミュレーションなのである。

どうも日本のいまがおかしいぞ——という発想から、プロットづくりは始められた。すなわち､われわれの美徳・商業ルールといった。さまざまな日本的な習俗・慣習の観念が、いま、世界から集中攻撃を浴びているわけである。なぜだろうか。勤勉であることがなぜ悪いのか。いい製品が競争力を持つのは当然だし、米という日本人にとっては神代以来の主食をなぜ輸入しなければならないのか。そうした日本人の常識や通念が、なぜ、国際世論のなかでは、これほどまでに非難されるのだろうか。ふつうの日本人には、まるで理解しがたい、海外からの批判である。

が、歴史をシミュレーションにしてみると、なるほどとわかってくるのだ。

今日の日本人の非国際的島国根性をつくった元凶は、徳川300年の鎖国体制にあった。明治革命以降、日本人はせっせと西洋に習って近代化を進めてきたが、結局は和魂洋才、中身は江戸時代のままだ。家康の亡霊はいまでも生きているのだ。

また、大企業家たちによって、いま、徳川家康が教科書的に読まれている理由もわかってくる。つまり、家康のとった政治・社会システムは、彼ら支配層にとっては、しごく都合のいい統治システムなのである。

そして、社会化されたシステムの怖いところは、価値観をも含むということである。勤勉がそのひとつだ。国民は、その道徳（価値観）によって自縛される。が、勤勉という価値観は、支配層にとっては、良質の労働力を得るために必要なわけ。従って、勤勉を美徳とする社会通念は、決して先天的にあるわけではなく、為政者側の手で、政策的につくりだされた意図的道徳なのである。これには、江戸時代の儒学者がかりだされた。

有名な“蟻とキリギリス”の話にしても、イソップのなかでは例外的な寓話だという。その例外的な勤勉な蟻の話をあえて広めたのは、教育に名を借りた為政者の策謀なのである。

土地問題にしてもしかりである。日本人に特有の土地神話なるものは、徳川300年間につくりだされた観念にすぎぬのではないかと、ぼくは思っている。

金はあぶくのように頼りないが、土地は永久不変である。百姓を土地に縛りつけて、生かさず殺さず働かせて、未来永劫にわたり土地から富を生みださせようと考えたのが、家康だったわけ。この土地思想が、今日なおも、日本人の無意識を支配しているのだ。だからこそ、だれもが土地の価値を絶対視する。価値を見いだすからこそ、投機の対象となる。この日本的観念をうまく利用した仕掛けによって、大企業と一部の政治家が巨利を得る。

ぼくは、そうしたさまざまな歴史批判を、猿飛佐助たちにやらせようとしているわけ。彼らは今度、“氏霊反し”作動のおかげで、淡路島に猿飛内閣をつくった。

おれも参画してみたいと思われるかたがおられましたら、「疾風編」の3巻を買い、あとがきを読み、閣僚募集に応募してください。

本誌有力ホストのひとり、矢野さんも登場しました。武蔵国国立村に住む、時空人矢野徹斎がその人です。パソコン・ネットワークが一種のコミュニティであるように、作者のぼくは、『猿飛佐助』の世界を、読者を交えて共に考える、コミュニティにしたと思っているのだ。

わたしの近況

エプソン286 ＶＦが書斎に入り、遅咲きのパソコンおじさんしています。手始めに“永世名人”と“碁キチくん”に挑戦。待ったをしてくれる心優しいパソコンくんが大好きです。

文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場 第24夜 ミスター・バタフライ

高年齢者に役立つ趣味

60歳を過ぎて始めたコンピュータ。ゲームを初めとして、趣味に使えるのがいい。だが、その最高はコンピュータ通信だとわかった。いまは、それで朝晩楽しんでいる。

商業ネットで、ぼくがときどきのぞいているのはテレスターだが、そこでは四六時中、時事通信による世界の最新ニュースが見られる。

７月にテレスターで知ったいくつかのニュースと、それに対するぼくの反応と感想をお届けしよう。

通信社のニュースだから、当然多くの新聞社の記事とダブルのは、ご勘弁ください。

つぎの学位は、ゲーマーか？

イングランドのサルフォード技術大学で、３年間のポピュラー音楽コースが９月から新設され、併せて「ジョン・レノン奨学金」（約52万円）も設けられるという。

すでに７倍の出願者があるそうだが、こうなると、パソコンゲームやファミコンゲームで学位をもらう人が出るようになるのも、時間の問題だ。

ポピュラー音楽もパソコンゲームも大好きだが、そういうものは専門になったからといって、学位をもらうようなものなのかなあ？

美空ひばりが日本では代表的な存在だったのだろうが、ポピュラー音楽家であまり芸術家気取りする人がいると、何だか気持ちが悪い。

毎日のように声もろくに出せない情けない歌うたいが、テレビの画面で、いい加減な歌に合わせて体を振っている。あれが芸術家かあ？

可愛いいのがいいのなら、子どもに歌わせればいい。歌手なら、歌がうまくなければいけないだろうに。

チョウチョを取ってはいけないよ

７月初め、中国・雲南省公安庁は、貴重なチョウ347匹、ほかの昆虫、植物標本を不法に採取した日本人３人を罰金を支払わせた後、昆明から国外へ強制退去させた、そうだ。

わざわざ中国の奥地まで蝶を取りにいくのは、金儲けのためなのだろう。これまで何人もの日本人が逮捕されているらしい。金が儲かることなら、日本人は何でもするようになったんだ。

天安門事件などを見ていると、中国には法律があるのかないのか、あまりはっきりしないところがあるが、それにしても、日本人が外国であまりにも法律を無視した行動を取るようになったのは事実だ。

韓国の空港で、日本人観光客が売春の成果をとくとくと大声で話し合っているところを聞いたことがある。

韓国だろうと、東南アジアのどの国であろうと、売春が合法的な国など聞いたことがない。

買春ツアーに日本から出かける連中は、自分たちが犯罪をおかしているという意識がまったく欠けているようだ。

女性を買うのと、法律を破って保護されている貴重な動植物を捕獲するのと、どちらが悪いのかは知らないが、日本人はどこでも、あまりに恐れを知らぬようになった。

法律も神も人の目も、まったく気にならないとは、もはや人間以下だ。

中国や朝鮮半島だけでなく、アジア全体で、肉親を日本人に殺されたひとびとは多い。日本人を憎んでいる人が多いのだ。少しは身を謹んで行動しないと、そのうち、問答無用で日本人はだれかれなしに殺されるようになるぞ。

テレビ、ラジオが独立？

ゴルバチョフ・ソ連大統領は大統領令を出し、テレビ、ラジオ放送に対する共産党の支配を中止するよう指示したそうだ。

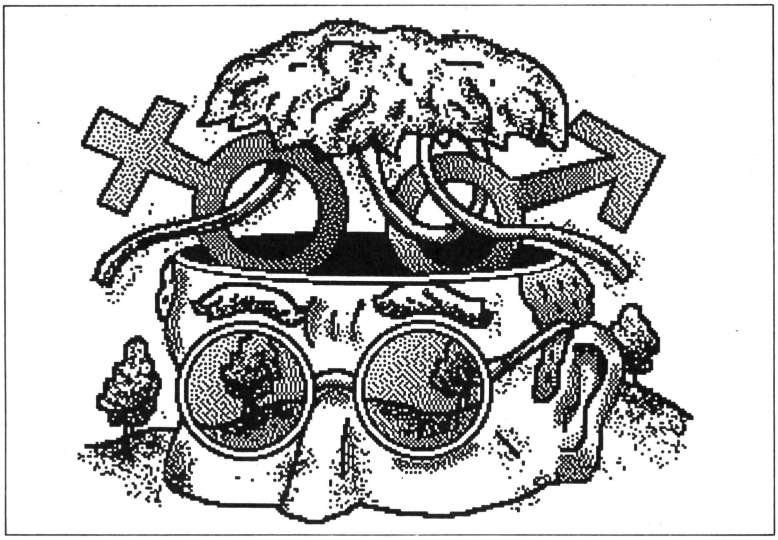
ソ連最高会議は先月、検閲の廃止や自由な出版権を明記した新聞法を採択しており、これで新聞・出版、電波の全分野で党の支配が終わったことになる。

自由世界の新聞・テレビ・ラジオでも、いろいろの制約から、必ずしもつねに正しいニュースばかり流されてい

ぼくの近況

母親の具合が、だいぶ変になってきた。100歳を目前にしているのだから無理はないのだが。自分が年老いたときに、ああならないようにとの反面教師にはなるが、青年が見れば、ぼくは老人かもしれないと反省。

Illustration: Hiroshi Watanabe



るとは限らない。

ひとつの政党が支配する新聞・ラジオ・テレビなどというのは、正確な報道をすることなど、最初から放棄させられているのも同じだ。

さて、ここからのほうが問題点なのだが、これまでのソ連のやりかたから考えると、共産党からの言論報道の支配はなくなっても、こんどはソ連政府のより強烈な支配を受けるようになるのではないかという心配だ。

日米戦争中の日本の新聞・ラジオが、軍部とはいいじょう、政府の完全な支配を受けて、負けていても勝っているようなニュースを報道し続けていたのと同じになるのではないか。

それでは、これまでのソ連の市民は正しいことはほとんど知らされていなかったし、これからはもっと悪くなるかもしれない恐れがある、ともいえる。

そんなことはまったくない、政府による支配も完全になくなると声明してくれれば、大統領に対する不敬罪が出されたのはいただけないが、これからは、ソ連も少しずつ良くなっていくのだろうと、信じ始めてもいいのだが。

それも、経済がもう少しもってくれたらだが。

東欧の国々が、共産主義から逃げ始めたのは、まわりの国々からのラジオ・テレビの電波によって、自分たちの国の共産主義的政治があまりにもだめで、国家経営が下手過ぎ、国民が苦しい目に会いすぎているという隠し切れない真実を知り始めたからだ。

こんどは、ソ連に党と政府の支配を受けないコンピュータ通信を流行らせることだ。

受精卵の段階で性別選択

これはＮＨＫや他のテレビでも報道されたが、世界で初めて、試験管のなかで性別を選択された赤ちゃんが15日、ロンドンのハマースミス病院で誕生した。赤ちゃんは双子の女児だった。

35歳の父親は、副じん皮質ジストロフィー（ＡＬＤ）という劣性遺伝病のキャリアーだ。

女の子には発病しないが、男の子が生まれた場合には50%の確率で、この遺伝病に冒される危険があるという。

このため、29歳の妻とともに、子どもを持つのをあきらめていたが、同病院が試験管ベビーの性別を受精卵の段階で選択する研究を進めているという話を知り、唯一の可能性にかけることを決断した。

夫妻は「子どもを授かっただけで十分。世界で初めての記録などは、私たちにとってはどうでもいいこと」と喜びを隠し切れない様子だった。

同病院のロバート・ウィンストン教授が開発したのは、試験管内で受精した卵子から細胞のひとつを取り出し、その性染色体を調べ、男性の染色体を持たない受精卵だけを子宮内に戻すという方法だそうだ。

めでたいだけのことだろうか？　なんだか、不吉なことを連想しそうになるニュースだ。女性染色体だけの男性もあるという科学記事を読んだところだが？

自分の褌（ふんどし）

他人の褌ばかりでは、考える能力がないのかと思われてもいやだから、ぼくにも自分だけで考えたところはあるところを見せておこう。

家庭であるいは個人として使ういまのコンピュータは、ゲームで遊ぶとき以外、文房具として使うだけというのがほとんどだろう。

それで十分役に立っているし、便利この上ないことは認めるが、コンピュータを何に使うのかという視点が必要ではないだろうか？

内職のためなのか、新しい研究調査を始めるのか、自分が生きてきた歴史を綴るのか？

自分がコンピュータを何のために使うのかという点が少しでもはっきりしてくると、たくさんあるＰＤＳや市販ソフトのどれが必要なのかが、より明らかになってくるはずだ。

角川文庫版「狂乱酒場」NEWS

えー、大変長らくお待たせしました。文庫版「矢野徹の狂乱酒場」の発売日が決定しました!!

11月5日発売!!!

発刊が、大変遅れ、矢野先生ならびにコンプネットの皆様、読者の皆様に多大なご迷惑をおかけしたことを、深くおわびいたします。

ごめんなさいっ!!

話題かわって。文庫の表紙は、中野豪先生描くところの、矢野先生のニッコリ顔。次号でお見せしま～す。

妄想自然科学入門
ACT・30 史上最強のマッパー

文●菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

マッパー

昔々、ＲＰＧにはマッピングが不可欠だった。いまのようにゲーム雑誌がマップをどかどか載せてくれることはまずなかったので、自分でマップを描かなければゲームは一歩も進まなかったのだ。私が最初にマッピングしたのは『サイキック・シティ』というＳＦもののＲＰＧで、ゲーム世界の大きさはＡ４のコピー用紙に４枚程度だったと思う。いま考えてみると狭いものだが、マッピングという作業はＲＰＧ初挑戦の身にはなかなか辛いものがあった。しかし、世の中にはこのしんどいマッピング作業が楽しいという不思議な人たちも存在する。それがマッパーという人種である。マップが広く複雑なほど彼らは燃える。きっと幼年時代にはアリンコの巣を掘り返してマッピングし、修学旅行で京都に行けば二条城を密かにマッピングし、帰りの新幹線から富士のお山を眺めつつ、いつか必ず青木ヶ原の樹海をマッピングしようと心に誓ったはずである。

ところで、そんな現代のマッパーたちが逆立ちしてもかなわない史上最強のマッパーが日本史に存在する。「大日本沿海輿地全図」をつくった伊能忠敬だ。なにしろこの人、17年間かけてたったひとりで日本列島をマッピングしてしまったのだから、そのスケールの大きさと根気のよさには驚くしかない。私が伊能忠敬という名前を最初に耳にしたのは、昭和44年に放映されたＮＨＫの「からくり儀右衛門」というドラマだった。量程車という変な箱車を引いたみょうなおっさんという記憶だけが残っている。このみょうなおっさんが、現代人も真っ青の精確無比な日本地図をつくりあげた人だと知ったのは、ずっと後になってからだ。

五十からの出発

伊能忠敬は、上総国山辺郡小関村（いまの千葉県九十九里町）の名主小関家に延享２年（1745年）に生まれた。18歳のときに佐原の商家伊能家の婿となり、隠居した翌年の寛政７年（1795年）５月に51歳で江戸に出て、幕府天文方の高橋至時に師事して本格的に天文暦学を学んだ。寛政12年（1800年）から、文化13年（1816年）まで全国の沿岸を測量して実測図を作成し、文政元年（1818年）74歳で死去。

ざっと経歴を眺めてみると、まず50歳を過ぎてから本格的な天文知識を学んだというのに驚く。平均寿命の短い当時で50歳といったら、棺桶に片足突っこんだ歳である。いつお迎えが来てもおかしくない。人並外れた学問好きであったと考えるしかない。家康も学問が好きな将軍で、60歳を過ぎてウィリアム・アダムスから幾何学を学んだというが、忠敬も相当なものだ。学問好きな将軍といえばもうひとり、ＴＶの「暴れん坊将軍」で有名な吉宗も学問、とくに暦学、天文学が好きだった。しかし、日本は鎖国していたので新しい西洋科学の本が入ってこない。そこで吉宗がつくったのが西洋の科学を研究する「天文方」という役職である。天文方は当時の頭脳エリートだったのだ。

高橋至時はそのエリートのなかのまたエリートで、当時日本最高の数学者だった。そこで、幕府は至時に日本地図の作成を命じたのだが、至時はこの仕事を弟子の忠敬に譲った。喜んだ忠敬は、かくして日本列島のマッピングというだれもやったことのない大事業を始めたのだった。といっても交通機関の発達していない江戸時代のこと、マッピングするとなればこれはもう歩くしかない。また、忠敬は幕府の役人ではないから必要経費をもらえるわけでもない。後に忠敬は幕府から十人扶持の給料をもらうことになるが、そんなもので足りるわけがない。日本のマッピングに必要な体力、知力、財力はすべて忠敬ひとりでまかなわなければならなかったのだ。

量程車

さて、忠敬はまず距離測定用の機械をつくった。それが前にも書いた「量程車」である。車輪の回転で距離を測る精密なものだったが、実際に使用し

わたしの近況

エプソンのＰＣ－286 ＢＯＯＫを買った。名前はアリス。もし、パームトップ型のＰＣが出たら、ナルシスという名をけて弟にしてあげようと思っている。もちろん眠れない夜のためにだ。

てみて忠敬はハタと気付いた。この機械は道路に凹凸があると誤差が大きくて使えないのである。そして、江戸時代には凹凸のない道なんかどこにもなかったのだ。舗装路なんて夢のまた夢の話だ。そこで忠敬は歩測を用いることにした。歩測とは読んで字のごとく、歩いて距離を測定する方法である。忠敬はこの歩測をマスターするために、江戸市中を歩き回って練習したという。ただ歩くだけなのに、どうして練習が必要なのかと疑問に思うかもしれない。しかし、実際にやってみるとわかるが、一定の歩幅で歩くというのはけっこう難しい。剣術の達人ならば、意識しないでも一定の歩幅でまっすぐに歩くことができるというが、どっこい忠敬はもともとそろばんをはじく商人だ。武芸とは縁がない。

こうして、歩測をマスターした忠敬は、日本全国の海岸線を測定して歩いた。というよりも歩いて測定した。昼は歩いて測定し、夜は象限儀で北極星を観測し、さらに昼間の測定結果をそろばんではじいて計算した。

北極星を観測したのは、北の方角を知るためである。北なんて磁石があれば簡単にわかるじゃないか。江戸時代にはそんなものもなかったのかと考えるのは早とちり。もちろん方位磁石ぐらい江戸時代にもあった。しかし、忠敬は方位磁石を当てにしなかったのだ。現代でも方位磁石が指す北の方角が、地球の北極点にあたると思っている人が多いが、実際には両者の間にはずれがある。手元にある「溝口」2万5千分の1の地図によれば、磁針方位は西偏約6度20分となっている。北極星もずれているが、磁石よりははるかにましである。

マッパーの妻

忠敬は計算した測定結果を基に原図を作成し、これを江戸にいた内縁の妻お栄に送った。お栄はこれを「日本大図」「日本中図」「日本小図」に縮尺した。と書くと簡単なようだが、もちろん数学の知識がなければ、地図の縮尺作業なんかできっこない。このお栄という人、四書五経を読み、算術もでき、絵も描いたというから、たいへんな才女である。江戸時代の教育水準は現代人がイメージするよりもはるかに高く、一般の町人でも読み書きそろばんくらいできるのがあたりまえだったようだが、四書五経となると話がちがう。四書とは大学・中庸・論語・孟子。五経とは易経・詩経・書経・春秋・礼記のことであるが、読者は読んだことあるだろうか？　私はない。

忠敬のマッパーとしての才能が幕府に認められたのは、将軍家斉がその地図を閲覧した後の文化元年（1804年）のことである。このときから、測量は幕府の事業となり、前にも書いたように忠敬は十人扶持をもらうようになった。ところで十人扶持とはいったいどれくらいの給料なのか。米で年間18石（約50俵）。100俵30両で換算するとたったの15両。これだけで旅費その他の必要経費がまかなえるとはとても思えない。やはり、自分の持ち出しでマッピングを続けたのだと思う。そこまで忠敬を駆りたてたものはいったいなんだったのだろうか。私は幕府に対する忠誠や、学問のためという大義名分のためではなく、マッパーとしての意地だったと思う。

大日本沿海輿地全図

忠敬の「大日本沿海輿地全図」は、忠敬の死後、文政4年（1821年）に高橋至時の子景安が完成させて、幕府に献上した。しかし、この地図には蝦夷（北海道）の北半分がない。蝦夷の秘境はさすがのマッパー伊能にも、歩行不可能な未知の世界だったのだ。蝦夷を完全踏破できなかったことだけが、忠敬の心残りだったろう。この伊能忠敬のつくった通称「伊能図」、現在の地図と比較すると日本のいちばん幅が広いところでたったの16メートルしかちがわないという驚異的な精度である。ちなみに、日本全国が2万5千分の1の地図でくまなくマッピングされたのは、伊能図からなんと162年後、1983年のことである。



Illustration: Hiroshi Fuji

トリック・トリップ

先江進の不思議エッセイ

ACT・30 マジックフレンド

文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

いろいろな趣味を体験してきたなかで、マジックを愛するひとびとというのは、趣味への愛着度、のめりこみ度において、他の分野の愛好者の情熱度を上まわっているように思える。たとえば、私は熱心なバックギャモン愛好者を多数知っているが、毎日プレーしなければいられないような人にしても、「私の人生はバックギャモンです」といえるような人は、ほとんどいそうもない。しかし、マジックにおいては、「私の人生はマジックです」という人が私のまわりにたくさんいる。

今回はそのような友人や知人について書いてみようと思う。

泡坂妻夫・直木賞受賞

「蔭桔梗」で直木賞を受賞した泡坂妻夫氏は、知る人ぞ知るたいへんなマジック研究家である。毎年優秀なマジックの発明家を表彰する「天海賞」において、泡坂氏はその第一回受賞者であり、マジック作品の著作も多い。小説のほうでもマジックを題材にしたものが多く、ずばりマジックをテーマにした「11枚のトランプ」や、マジックをテーマにしたエッセー「トリック交響曲」は、マジックファン必読である。

直木賞受賞後のあるマジック大会で会ったときに、「忙しくてマジックの大会など出てこられないと思いました」と声をかけたところ、「こういう場所に来ると気が安まるんですよ」といっておられたし、その大会で舞台に引っ張り出されてスピーチしたときには、「マジックから得たものが、小説のなかでずいぶん役に立っています」と述べられていた。マジックの不思議をクリエイトすることと、ミステリーの謎をクリエイトすることに共通するものがあるのかもしれない。

天才・沢　浩

毎年夏に日本橋の三越劇場で「手品フェスティバル」が開催されるが、今年この大会に出演した沢浩氏は、本業は歯科医師でありながら、マジックの世界で国際的に天才的な発明家として有名である。今回の舞台では、たった1本のロープを手に持って登場し、つぎからつぎへと新しい現象を演じ、私や多くのマジック専門家もトリックを見抜けないほどの不思議を連発した。最近マジックの中身よりも、踊りやパントマイムのなかでマジックを演じたり、演出過剰な見せ方が流行しているときに、“不思議さ”というマジックの原点を見せられて、私は感動した。

沢氏は出演時間がくるまえに、私と昼食をとりに行ったのだが、その途中三越の花売場で美しいテーブルが売られているのを見て、「これいいや」といって、12万円もするのをポンと買ってしまった。そのとき沢氏のポケットに入っていたのは、マジックの演技中に紙幣のマジックに使うために準備しておいたサイフであった。

彼が舞台で演じた紙幣のマジックというのは、1キロの金塊をテーブルに置いておき、数枚の白紙を見せてから、白紙を金塊に触れると全部1万円札になってしまうというものである。さらに紙幣を金塊に触れるたびに紙幣はどんどん増えてゆき、とうとう200万円分ぐらいがテーブルのみならず舞台の床にも散らかってしまう、という大金満日本ならではのマジックであった。

しかし、出てきた1万円札が予定よりも12枚少なかったということを知っていたのは私だけだった。

三越劇場で会ったひとびと

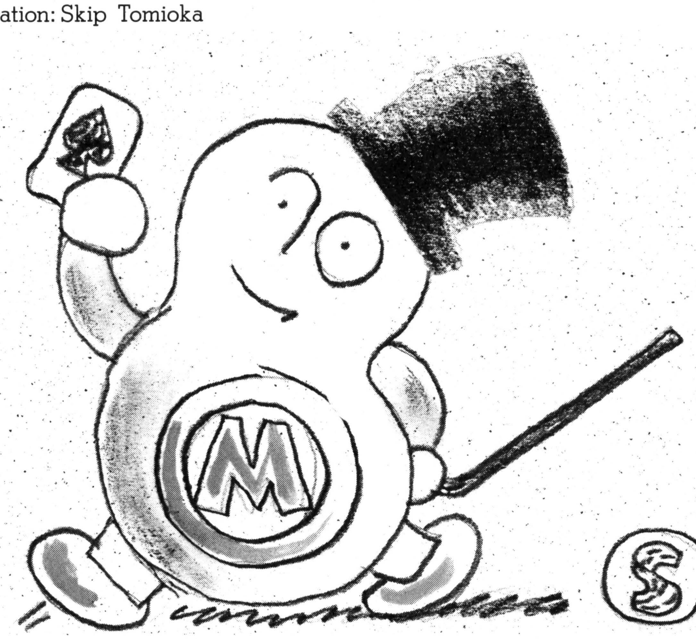
三越劇場の大会には、最近よくテレビに出演しているマーカ・テンドーも出演した。今回はテレビでやっているようなカードトリックではなく、指先からカードが出現したりする舞台用のカードの演技だった。この大会はプロ、アマをとわず、マジシャンあこがれの舞台でもあり、テレビによく出るようになってからの、彼の晴姿を見せる舞台となった。

いつものコメディを演じはしなかったが、ナポレオンズは舞台に上がって挨拶し、フジテレビの「花王ファミリースペシャル」にアメリカの超有名なマジシャン、ハリー・ブラックストンが出演することを紹介していた（放映

わたしの日常

『桃伝ターボ』をやっている。『ドラクエ』には興味を示さなかった娘が、『桃伝』のマンガ的な運びが気にいって、親子で楽しむ毎日。『桃伝』は RPG のあるべき姿、その原点を示していると思う。

Illustration: Skip Tomioka



日未定)。ナポレオンズが楽屋で私に会ったときに、「先江進さん、お早ようございます」と声をかけてくれたのだが、じつは私はマジックの世界ではこの名前を使ってはいなかったのだ。

昨年、角川書店から出版された「ラブリーマジック」はけっこう多くのマジック愛好家に読まれたようだ。この大会で初めて会った大学奇術連盟の菅原さんなどには、「毎号欠かさずコンプティークのエッセーを読ませていただいています。手品専門誌以外で唯一のマジックのエッセーは貴重ですから、今後もがんばってください」と応援されてしまった。先江進の存在とその実体がマジック界でもだいぶ知られてきているようだ。

たまたまこの大会のあった日に、三越の屋上で子どものためのイベントがあり、そこに動物マジックで有名なジャック・武田師が出演していて、舞台の合間に三越劇場の方に挨拶に来られた。とにかくマジック大会とあれば、会いたい友人・知人がたくさん集っているのである。沢さんの楽屋に集まって昔話に花を咲かせたが、そんなときジャックさんはきまって、16年もまえに私が教えたキャンドルのマジックのことを話題にする。そういえば、箱根あたりのホテルにジャックさんが出演したときに私も同行し、飛び入りで私もマジックを演じてしまったことがある。

小野坂　東さんのこと

8月10日～12日までの3日間、赤坂のキャピトル東急ホテルにおいて、「フレンドシップ・コンベンション」というマジックの大会が開催された。プロによるマジックショーはもとより、マジックの腕やアイデアを競うコンテスト、新しいトリックを教えるレクチャー、そしてマジック用具を販売するディーラーコーナーと、朝から晩までマジック漬けとなる3日間となるのだ。ようやくこのようなマジックコンベンションが日本でも開催されるようになってきたのだが、そこにはマジック仲間が“トンさん”と呼ぶ、小野坂東さんという偉大な存在がある。トンさんほどマジックを愛している人はいないだろう。トンさんは茅場町で経営するマジックショップ「マジックランド」であげた利益を惜しみもなく投入していくつかのコンベンションを開催してきた。ときには赤字になることもあり、黒字が出てもそれをつぎの企画に投入するという、トンさんはもうマジック界の神様なのだ。

とうの昔にマジックを人前で演ずることをやめてしまった私に、トンさんはまたマジックをやるようにと薦めてくれる。神様にそういわれて、何かしなければとも思うのだが、さめた情熱をよみがえらせることはなかなか難しいものだ。

ところで今回のコンベンションには、胡椒の瓶や塩の瓶の下から1ドル銀貨が続々出現するというマジックで有名なクローズマジックの名手、アルバート・ゴッシュマンが出演予定であったが、癌が悪化して来日不能になったという。ゴッシュマンともよく知り合った仲だが、マジックを通して友人や知人の輪を広げれば広げるほど、またそれらの人と会えなくなる悲しみも多く体験しなければならないことになる。

今月のマジック

マーカ・テンドーもやっていないウルトラマジックを教えよう。なんたってこのマジックは、私が考えた（というより偶然見つけた）方法なのだから。

一組のカードから相手に1枚選んで覚えてもらう。左手に持っているカードの上から右手をかけ、真ん中ぐらいからカードを分ける。左手の下半分を相手のほうにさし出して「ここに返して」といって、相手のカードをその上にのせてもらう。そのときキミは、右手の親指と中指に力を入れて、カードをぎゅっと曲げる。カードの中央が上に持ち上がるように曲げるのだ。

すぐに右手をゆるめ、上半分を下半分の上にのせる。下半分と上半分の間に2㎜ぐらいのすき間ができているのがベストの曲げぐあいだ。カード全体をよくそろえ、人さし指をカードの中央にあてるように右手で持てば、カードの曲がりを押えることができる。カードをテーブルの上20㎝ぐらいに位置させるが、テーブル面と水平にではなく、左上のコーナーが上、右下のコーナーが下になるように斜めにかまえる。そしてカードをテーブルの上に落とす。その結果、カードは上半分と下半分の間でずれたり、ときには上半分がひっくり返って表向きになったりする。ここで相手の選んだカードの名前をいわせ、下半分のいちばん上のカードを表向きにして見せる。それは相手の選んだカードである。

Illustration: Skip Tomioka

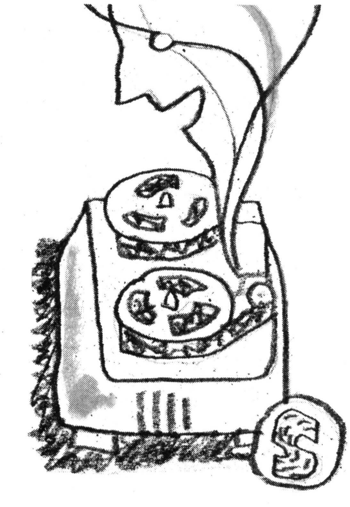
私もゲームで考えた

ACT・30 三年生社会科「ゲームができるまで」

富士通㈱ 宮田 純

おはよう、フェルプス君。今回のキミの使命だが、究極におもしろい海外ゲームを探しだし、FM-TOWNSに移植することにある。例によって、キミもしくはキミのメンバーが、長時間残業やゲームのやりすぎで倒れても、当局は一切関知しない（ウソウソ）からそのつもりで。なお、このテープは自動的に消滅する。成功を祈る。……シュルルルルー。

おおっと、いきなり年齢のバレるネタから入ってしまった。しかし、実際に使命（いいソフトを一刻も早く日本のパソコンに載せる）に命を張って、24時間戦っております（あ、また古いネタだ）。



というわけで、今回はFM-TOWNSソフトコレクション海外編ができるまでの、愛と感動の物語です。どなたさまも、ハンカチをご用意のうえ、耳をかっぽじってお読みください。

1.そしてゲーム遊びが始まった

まず、移植するゲームを選びださなければなりません。よいゲームを探しだすための秘訣その１。

よいゲームには、さまざまな特徴があります。たとえば……

●グラフィックが究極にきれい
●ＢＧＭがえらくカッコイイ
●キャラの動きがみょうに早い　など

けれども、上の例だけで移植するゲームを決めるのは、危険極まりない。なぜなら、しょせん16ビットのマシンでの話（米国では32ビットのマルチメディアマシンなんてないんですね。遅れてますねー）。早いとか、きれいといってもFM-TOWNSにとっては、ごく当り前のことです。

われわれの求めているのは、究極におもしろいゲームなのですから、こんなことは基準になりません。とりあえず、全米No.１の『LOOM』でもやりますか。あっ、でも『ドラッケン』もいいな。よし、両方とも移植してしまえ……（どこがソフト選びの秘訣だって）。

2.つぎはプログラミングだ

よいゲームを選んでも、プログラマーの腕が悪ければ、どうしようもありません。そこで、最高のプログラミングをするための秘訣その１。

まず、そのゲームをつくった作者を拝みたおして、移植してもらいます。権利だけ買ってきて、自分で移植することもできるけど、やっぱり本人にやってもらうのがいちばん確実で、よいソフトに仕上がります（ま、当然ですね）。

つぎにFM-TOWNSを米国に持ちこみます。おっといけねー。FM-TOWNSはソフトからして戦略物資だそうだから、お役人の許可を取らなきゃな。

「お役人様ー。全国1,000万のゲームユーザーのために、どうか開発マシンの輸出を認めてくんなまし。えっ、いいって。おありがとうございます」

あー疲れた。あとはゲームができるのを待つだけだな（おいおい）。

3.発売前の大仕事

いよいよ大詰めです。確実にソフトを出すために、納期を守らせる秘訣その１（その１しかない秘訣って何）。

米国人は英語しかしゃべりません。したがって、われわれが英語で納期を守るように交渉しなければなりません。けれども英語に不慣れなわれわれは、相手が英語で話しかけてくるたびに、いちじるしくＨＰを消費します。まるで、銅の剣でドラゴンに立ち向かうようなもの。それは恐ろしい戦いです。

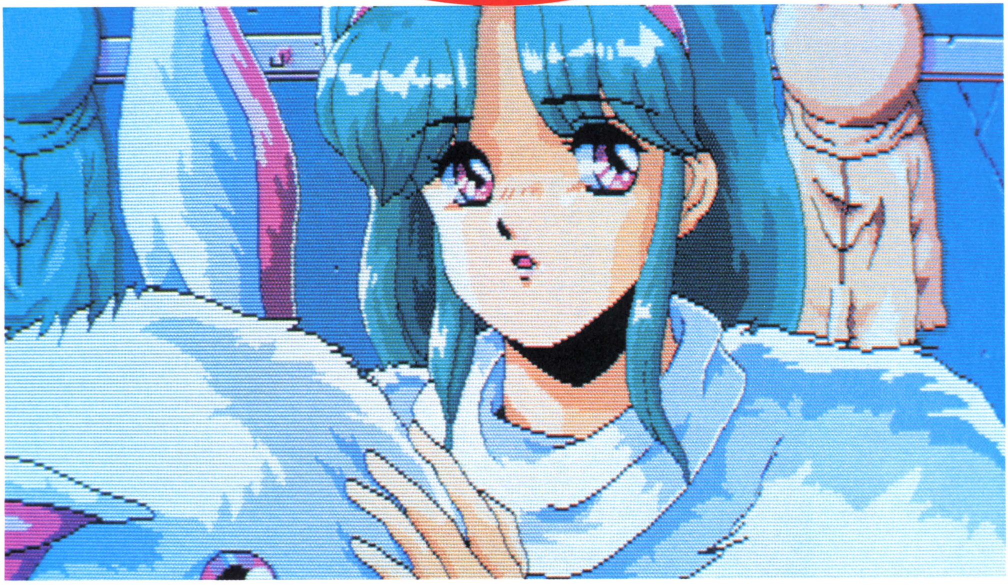
相手のクリティカルヒットを避け、「I'm sorry but」の呪文を繰り返し、みごと仕留めることができました（倒してどうする！）。おかげで、期日どおりにソフトを発売できそうです。

というわけで、皆様のお手元にソフトが届くのです。どっとはらい。

わたしの近況

米国のマックワールドに行ってマルチメディアソフトのお勉強をしてきます。一段とグレードアップして戻ってきたあかつきには究極のおもしろいソフトを見つける嗅覚が身についていると思います。どうぞお楽しみに。

福袋



今月のいちおしGAL　エクスタリアン



Hソフト編

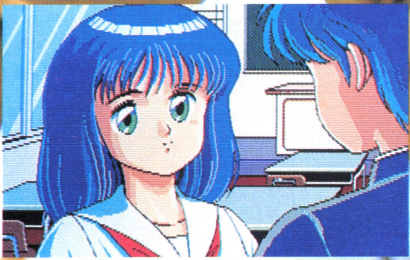
エクスタリアン

麻雀刺客

ピアス

〈H・HOW TO WIN〉

世界でいちばん君がすき



H・C編

世界H極楽教機関紙

そよかぜ

ここをハサミできってネ▶

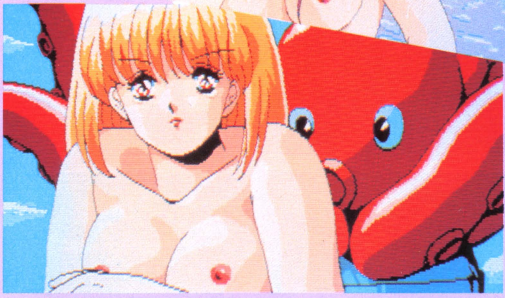
エクスタリアン

ディー・オー☎0466-28-7477／PC8801SR以降、PC9801シリーズ、X68000、MSX2／6800円(税別)

食い込む縄目にカメ感激、美少女緊縛遊園地!!



▶おおっ、カワイイ！ プールで助けたムッチリ美少女！



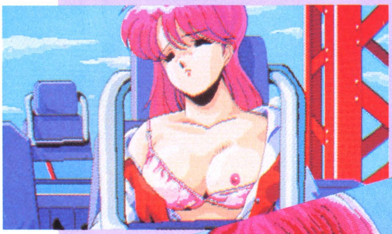
◀金髪ギャルも登場！ やめられません、イクまでは

平和な町で、とつぜん起こった美少女連続失踪事件。なんと彼女たちはモンスターにさらわれ、遊園地に監禁されてるらしいのである。さあ、さっそく遊園地に潜入し、モンスターどもと戦いながら少女たちを救出しなくっちゃ。ジェットコースターにお化け屋敷、メリーゴーラウンドにプール、観覧車…おなじみのアトラクションに、Hなポーズで縛られてる美少女たち！ もぉオッパイもろ出し、お股全開の大サービスだよ、お立ち会い。あまりのカゲキさに、おもわず元祖鼻血ブー伝説だあ！

だいたい遊園地ってのは、発情期のアベックがかならず利用する、かなりH度の高いデートスポットだ。ほら、キミにも身に覚えがあるでしょ。女の子をお化け屋敷に連れこんで、キャアーと抱きつかれたらドサクサにまぎれてキスしちゃえ、なーんて下心丸見え、カメ丸出しの計画を練った日日。だが、敵もそこのところはお見通しで、ちっとも抱きついてくれなくて、不発に終わった若い野望……まさに語るも涙の物語だ。

だが、このゲームでは、すでに半裸の女の子がキミを待っててくれる。こんなにありがたいことがあっていいのだろーか。青春の熱情を下半身にたぎらせて、イケイケ飛雄馬(古いぞ)、どんとイケ！

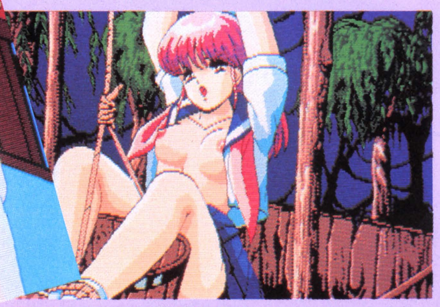
美少女百景、お縛りコンテスト！ さあヌキまくれ！



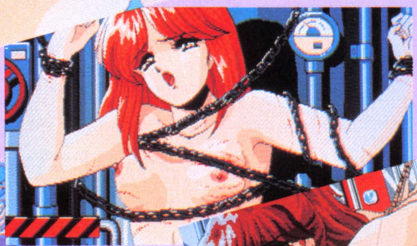
▲ジェットコースターで失神してる彼女にウズウズ♡



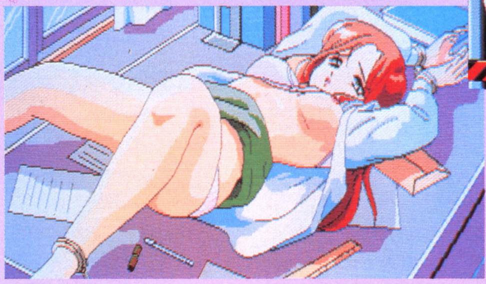
▼キミ、あそこが丸見えだよ。ダメじゃないか、シコシコ……



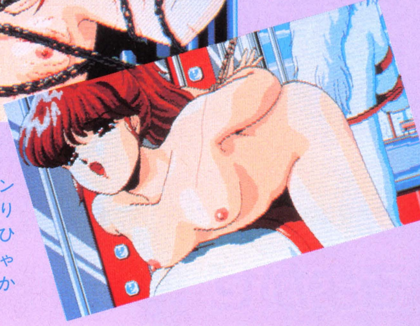
▲井戸のなかから、ハダカの少女がコンニチハ。こんなお化け屋敷なら毎日行きたいぜ！



▶カタチのいいオッパイの先っちょ、レロレロした〜い！



▼おっと、このポーズは刺激的だい。みんな用意はいいか、せーの、ドピュッ



▶メリーゴーラウンドのお馬さんに縛りつけられた美少女ひとり。三角木馬じゃないだけマシってか

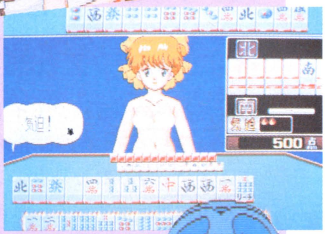
バナナメイツ

ボクは小学2年生のころから、登り棒が好きでした。だって、登り降りするたびにアソコがこすれてジンジンして……。思えば、なんとも早い性の目覚めでした。Hコミックをください。　三重県　AV　Boy

麻雀刺客

日本物産☎06-353-5211／MSX2／9700円(税別)





アニメの人気キャラを脱がしちゃえ

アーケードで大ヒットした『麻雀刺客』が、MSXで登場！　AVG形式で展開するストーリーといい、人気のアニメキャラをパロった敵といい、おもしろさバツグンのゲームだよ。勝負に勝ったら、あのマドカちゃんが、ラムちゃんが、気前よく脱いでくれちゃうんだもんね（場合によってはハダカ踊りもしてくれちゃう）。アニメファンはハマるぞ！

▲これが麻雀刺客たちの顔ぶれ。マミちゃん、ナウシーカちゃん、マドカちゃん……うひょひょ♡

▶「気迫」パワーや「通し」パワーなど、ワザを駆使して勝ちすすむのだ。おもしろいぞ！

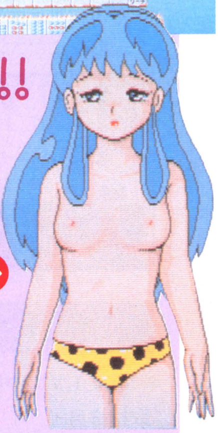
マミが脱ぐ!!



▲いや〜ん、などとテレながら脱ぐマミちゃんがカワイイぜ、あふ

ラムちゃんも脱ぐ!!

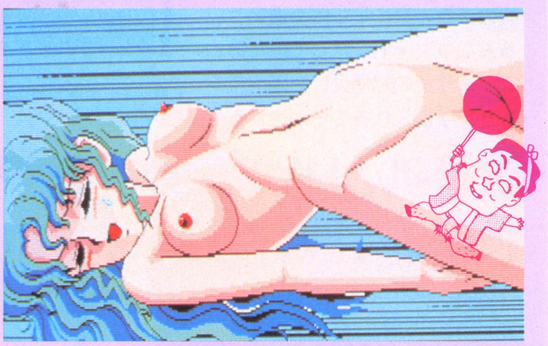




▲ラムちゃんは、最後の♥。なかなか手ごわい相手だけに、脱がす瞬間はキモチよか！　ほれほれ、さっさと脱がんかい

ピアス

バーディソフト☎03-691-4063／PC9801、PC8801SR以降／6800円(税別)



ルージュのつぎはピアスなりけり

先月紹介した『ルージュ』に続いて、バーディソフトの第2弾が登場したよーん。今回のゲームは、殺人事件をからめたAVG。清純派タイプの真弓ちゃん、超色っぺー静香ちゃん……美少女たちとのおいしいHシーンに、キミの下半身は立ちっぱなしだぜ。ホントにもう、パンツ破れても知りませんよ。ケダモノなんだからぁ。たまには勉強しろよな！

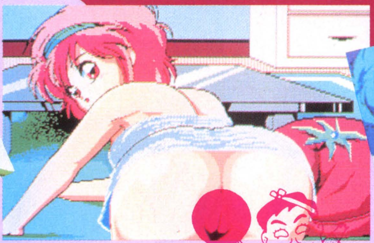
▲キミを誘惑する美少女静香。イケナイと知りつつも、キミのアソコは彼女に夢中。ビンビン

▼うひょー、強烈！　ここでビビっちゃ男じゃないぞ。パンツを脱いでGOGO、中野豪！

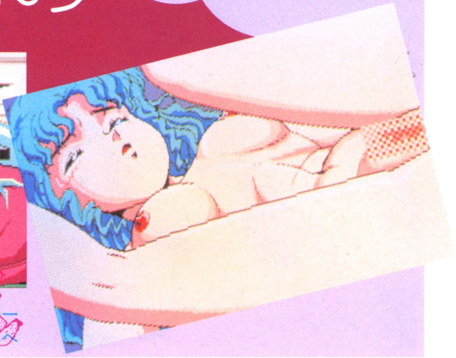
ガッチョ〜ン



▲キミ、はじめてだったの？　バーカ、生理だよ



▲また、そんなカッコで挑発して〜。こーゆー女は1発ガツーンとやらなくっちゃな。ぐへへ



バナナメイツ

はじめて銭湯の「泡風呂」というのに入ってみたのだが、噴出する泡に刺激されてムスコが大きくなり、出るに出られなくなってしまった。それ以来、泡風呂には近づかないようにしている。
千葉県　USO

H·HOW TO WIN

何人ものアイドルたちとHができちゃう、とってもうれしいAVGだ。もちろんゲームとしても一級品だぞ！

世界でいちばん君がすき！

カクテル・ソフト☎03-200-9834／PC9801VM以降、PC8801SR以降／5800円(税別)

華やかな芸能界。その裏でうごめくHな陰謀とは？

キミはアイドル記者！

今をときめくビッグアイドル諸江かすみちゃん。「週間金曜日」誌にスクープされた彼女の深夜デートの相手を探すべく、芸能ライターのキミが大活躍するのだ！



取材許可証を手に入れろ!

極東ＴＶの中に入るのに必要な取材許可証。ＴＶ局やアイドリアンの市西の家に足しげく通い、いろんなコマンドを試していたあとで、事務所の郵便受けを調べてみると、手に入れることができるぞ。

ハンカチの持ち主はだれ？

ＴＶ局の１階で見つけたハンカチの持ち主は205号室にいるぞ。けれど、なかなか会えないハズ。現在行けるところをひと回りしてきたあとで、もう一度205号室へと行ってみよう。中にいるのはオバサンだけどね。

305号室で物音が…

じつをいうと、この部屋はアイドルの部屋ではない。裏方さんの早坂小春ちゃんの部屋なのだ。何度も通ううちになかに入れるようになる。



▲彼女が早坂小春ちゃん。もちろん、あとで××することができちゃうのだ

剛田プロに行くためには？

小春の部屋へもう一度行き、そのあとで事務所に帰ってこよう。そして、記事を書いていると、編集長から剛田プロの住所が書かれたファックスが送られてくるのだ。これで、剛田プロに行けるようになるぞ。

アイドルに話を聞きに行こう

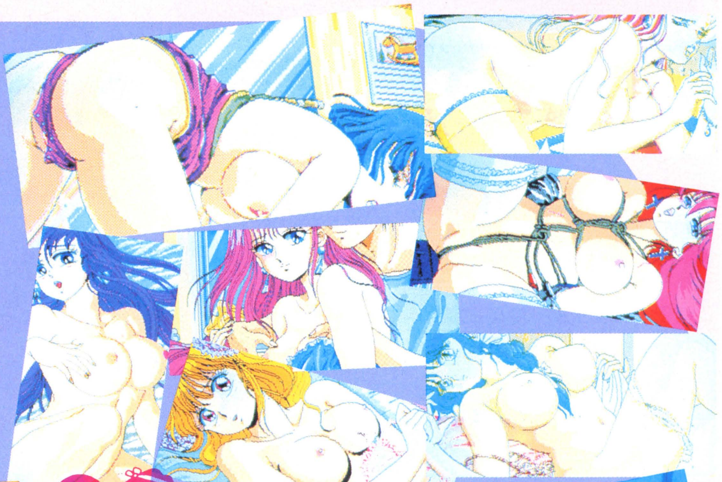
ＴＶ局の１階でプロデューサーの滝沢竜二に会うことになる。彼からはひどいことをたくさん言われるけれど、負けてしまってはだめ。気を取りなおして、もう一度アイドルたちに話を聞きに行こう。



アイドルとHして、情報を入手しよう♡

ストーリーが進んでいくうちに、滝沢らの悪事が次第に表面化してくる。それも、かすみちゃん自身が事務所にやってきて話してくれるのだ。

このゲームでは、足を使って情報を集めることが大切だ。登場するキャラクターは、みんななんらかの情報を持っているからね。アイドルたちともじっくり話し、ときには(!?)Ｈなこともして、情報を手に入れていこう。





バナナメイツ

8月号のコマネチくんのマネをしたメイツからの報告。①オレのは大きすぎてティッシュの取り出し口に入らなかったぜ。　広島県　亀甲男　②私の場合は、取り出し口にひっかかって痛い思いをしました。　京都府　おろかもの
(亀甲男へ。入らないのをムリヤリ入れるのが男の道ぞ。おろかものへ。きたえ方がたらん！　イボンヌ木村より)

世界H極楽教 そよかぜ

編集／世界H極楽教出版局

HC的キャラクター確立!!

今月の聖典

巨乳コミックの雄、わたなべわたるは今月の聖典で、ついにHC的キャラクターを完成させました。誠に喜ばしいことであります。



信者の皆さん、いかがおすごしでしょうか？　９月になっても相変わらず暑く(多分)、閉口されているのではないかと（きっと）思います。

さて、今月もさっそく、聖典を紹介いたしましょう。わたなべわたるの『愛 ラブ エンジェル』。ＨＣマニアなら、だれも無視できない巨乳もの。その世界の大家の新刊です。

わたなべわたる登場以前、巨乳もののヒロインたちといえば、かなりの年増ばかり。熟れ熟れに熟れきっていたものでした。ところが、わたなべわたる描きだすところのヒロインたちは皆、ベッドでも生硬な感さえある少女ばかりで、それまでの概念を打破してしまったのです。そのへんの魅力を、万田万作聖師にお話していただきたいと思います。

「わたなべわたるのヒロインたちの魅力は、そのアンバランスな点にあります。顔は子供なのに体は大人、いや、子供とか大人とかでなく、ひたすらスケベ。そして性に対しては未成熟なくせに、数々の変態プレイをこなします。つまり、ふつうのマンガに求められるキャラクターとしてのリアリティを一切捨てさり、読者のＨな妄想のシミュレーションに忠実に動くように設計されているのです。少女マンガに少女マンガ的キャラクターが、ギャグマンガにギャグマンガ的キャラクターがあるように、ＨＣにはＨＣ的キャラクターが必要です。わたなべわたるは、それを確立したといえましょう」

ほかには雑誌『COMIC GORUMETウルトラ』『パスタ☆パスタ』がおすすめ。ぜひ書店で探してください。



◀わたなべわたる『愛 ラブ エンジェル』富士美出版 800円(税込)



▼『COMIC GORUMETウルトラ』ビデオ出版350円（税込）阿宮美亜、永田トマト、他





◀飛龍乱『パスタ☆パスタ』辰巳出版 900円(税込)

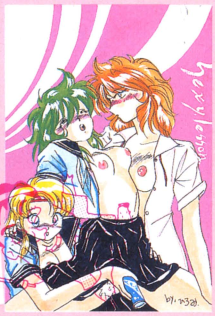




▲略師・無限大の作品。今後も精進を



▶術師・梓舞の作品。女の子がいいのです



▶術師ひろみの作品。色がよろしい

投稿コーナー 白バラ通信

担当のH氏がいきあたりばったりの人なので、正確な月号は未定ですが、近いうちに「白バラ通信BIGスペシャル」を行いたいと思います。賞品も豪華かもしれません。ふるってご応募ください。

なお投稿の際は、イラストに文字を乗せないでください。見づらくなります。また、横書きのハガキは大歓迎されるものです。

バナナメイツ

コイたあとの後処理にトイレットペーパーを使ったら、チ○ポが紙だらけになってしまった。みなさん、水に溶ける紙には注意しましょう。やっぱりネピアがいちばんです。　栃木県　コマネチ

(編) あ、またコマネチ登場！　しょーこりもなくオマエは……。)

純情カメハメハメハメ大王

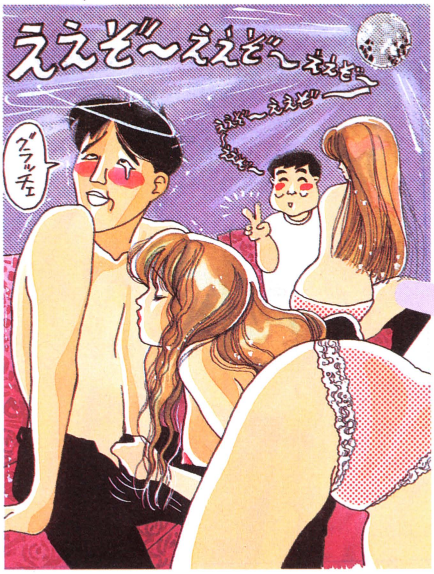
今月の大王様

特別寄稿　シンリィ・あさはら（28歳）



「えーぞぉ、えーぞぉ」という先輩に、入社まもないぼくはピンキャバというところへ初めて連れて行ってもらいました。薄暗い店内に入り、ベンチシートに座ると、そこは下着姿の女の子とふたりだけの世界だ。彼女はなれた手つきでぼくのパンツを脱がすと、すっかり固くなったアソコをナメクジの這うような舌づかいでいぢめはじめました。目の前には彼女のピンク色のパンティがだんだん濡れていき、まるで透けて見えるかのようです。ぼくも負けじと濡れた股間に顔を押しあてると、彼女の唇がビクッと震えるのを感じました。その吸い付くような感触にぼくはもうガマンできなかった。そのとき、脳裏には先輩の「えーぞぉ、えーぞぉ」という声だけがグルグルと駆け巡っていたのです。

編 いい先輩を持って、うらやましいかぎりだ。「えーぞぉ」さん、今度はハマダも連れて行ってくださいネ♡



イラスト／高梨冬子

真実のAV 愛の劇場

愛、それは欲望!!

へ〜イ、ヤングメン。いい汗かいて、いいヌキしてるかな？　キング・オブ・センズラーの今井一郎でーす！

今月は、女の業の深さ・ドスケベ根性を「これでもか」というほどマッタリと描いた、鬼沢修二監督の「阿修羅3」をご紹介しましょう。レッツ業！　みたいな。

主演の庄司みゆきサンは、顔が少々演歌系なところからしてスケベであります。ややメクレがちなクチビルでズルズル・ビチャビチャのフェラする風情は、いやでも日本の失われがちな情念をマザマザと思い知らせ、一重のヒトミとワンセットになって若者の心に愛国心を甦えらせることでしょう。バックでズコバコ突つかれる様は、時代劇の悪代官にもてあそばれる女のようで、僕の股間は打ち上げ花火。

この日本的なフェイスに加え、みゆきさんはヤシの実のようなカッコイイ巨乳。これに天狗の鼻をはさんで、感じまくってしまうという有様、どうしてくれよう。

無我の境地で快楽をドン欲にむさぼりつくすみゆき。うう、大人の愛とは、「欲望」これなのだなぁ。デザイヤァ〜〜♡

今月の愛









「阿修羅3」（VIP）8月15日発売　税抜価格14,100円　見よ、庄司みゆきちゃんのこのオッパイ！　奇跡としか呼べないカタチです

バナナメイツ

友人に「スケベな女を紹介してやる」と教えられた住所に、半信半疑で手紙を出したボク。なんと豪華H写真3枚つきで返事がきたぞ（しかもカワイイ女子高生）！　イボンヌ様、住所教えましょーか？　宮城県　スケコマッタチャン
（ワタシはいいから、ハマダに教えてやってくれ。たのむ！）

最新H情報館 パラダイス通信

1本で2度使えて便利

アニメでイクのも実写でイクのも好きなキミのために、1本で2度イケるビデオが登場。その製作現場に、捨て身の突撃だ——っ!!

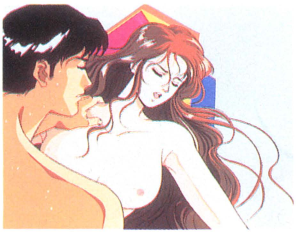


▲おおっ、実写のベッドシーンである。江珠ちゃんは「一瞬光って消えるのではなく、長く光る存在の女優でありたい」とのこと。がんばってください



OVA
＋
DRAMA

▲アニメ部分：監督／福田潤　キャラクター＆作画／小林利充　▼実写部分：監督／山田あかね　※脚本／山田あかね、大門寺薫　原作：森園みるく（秋田書店刊）



◀アニメ部分はひたすらハード。ベッドシーンというより、SEXシーンなんである



9月21日、東映ビデオより『抱かれたい女・2 金曜日のエクスタシー』が発売される（レンタルは9月14日開始）。全体がアニメと実写に分かれているという意欲作だ。アニメの絵のほうは写真を見てもらえばわかるとおり、かなりハード。では実写は？ 我々は実写部分の収録取材に行ってきた。

スタジオに一歩入ると、いた！ 主演の佐藤江珠ちゃんだ。セットは彼女が演じる広告代理店勤務のキャリアガール弥生の部屋。恋人が来れなくなって、イライラしているところへ友達がたずねてくる、というシーンを収録中であった。TV番組出身の山田あかね監督の指揮のもと、収録はスムーズに進む。江珠ちゃんは黒のコスチューム。艶っぽい。この娘が○○で××するのかと思うと、H氏ならずとも鼻の下が血に染まるというものだ。完成が今から楽しみ。

※『抱かれたい女・2 金曜日のエクスタシー』10444円（税込）





▲弥生が自室でくつろいでいるシーン。強行スケジュールにちょっと疲れぎみ!?



▶実写部分の台本。監督の山田あかねさんは『やっぱり猫が好き』などを担当

佐藤江珠プロフィール

●昭和41年生まれ。栃木県出身。身長161cm、体重49kg（B84W60H87）。'89プレイメイトジャパン・グランプリ。TVは『11PM』『ズームイン朝』『パオパオチャンネル』などに出演。



◀スタッフのイキもぴったり。「嘘のない世界をつくりたい」（山田監督）

バナナメイツ 質問！　女の子はあの小さなパンティがおしりと○○○にくいこんで気にならないんですか？　埼玉県　むっつり信長（質問！　男の子は洋式便器でウンコするとき、あのブラブラしたものが便器にくっついたりしないんですか？　イボンヌ木村）

もぎたてフルーツ・ギャル

森山愛里ちゃん

双子座・AB型の女のコは恋にもすっごく情熱的です



愛里・プロフィール

昭和46年6月18日生まれ、双子座ＡＢ型の19歳。身長158cm、Ｂ83、Ｗ60、Ｈ84、東京都出身。

少し舌ったらずな甘い声と、どことなく寂しげな瞳が魅力的な愛里ちゃん。でも、好きなことはドライブでかっとばすこととスキー。いたってアクティヴなのでした。そーいえば双子座、ＡＢ型の女のコは、「表面はおとなしくて内面はすっげー情熱的のあなどれない気質」とだれかが言ってたけど…ホント？

クラスメイトは若奥さま3

クラスメイトでガールフレンドの愛里が、なんと兄貴の奥さんになってしまう!! という学園ラブコメのノリで、超ハードなエッチを展開する優良ビデオ。森高ふうミニスカートの愛里が、最後は顔射までキメるぞ!! ＶＩＰ 14,523円(税込)



★プレゼント

愛里ちゃんの生写真を10名様にプレゼント!! 希望の方は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記のうえ、〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部 福袋「愛里の生写真係」まで。お待ちしてまーす。


SPIRITS
今月のスペシャル
ハンディゲーム ソフト大追跡!!
大盛況
ゲームミュージック
フェスティバル'90
今秋、ビデオ、アルバム発売決定!!
©1990 Charlie

今月のSPECIAL

どこでも気軽に遊べる小型ゲーム機。今秋、その新機種が相次いで発売される予定だ。そこで今回はその新作ソフトに迫ってみたぞ。



ハンディゲームソフト大追跡

おもしろすぎるから、外に持ち出して遊んでしまおう！

10年前に任天堂から発売された「ゲーム＆ウォッチ」以降、こつこつ歴史を築いてきた液晶ハンディゲームだが、昨年同社から発売された「ゲームボーイ」により、再び注目を集めるようになってきた。カセットの入れ換えで高品質のゲームが楽しめるとあって、全国各地で完売御礼の騒ぎである。

そしてさらに今年になって、NECとセガからも液晶ハンディゲームが発表され、現在注目を集めているのだ。しかも、どちらもカラー液晶である。

NECの「ポータブルＰＣエンジン（仮）」は、普通のＰＣエンジン用のHuカードがそのまま使えるというのが最大のメリット。またセガの「ゲームギア」は、19,800円という低価格が魅力だ。いずれもＴＶチューナーなど、オプション関係も充実している。

この２機種の出現に対する任天堂の反応が注目されるね。

PORTABLE PC ENGINE



▲ゲームボーイとよく似た、縦長のデザインである

GAME GEAR



▲こちらはＬＹＮＸのような横長のデザイン

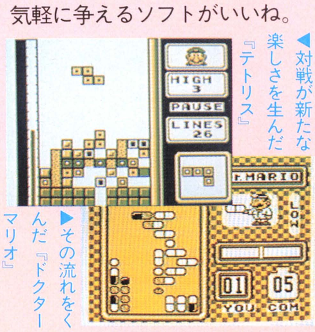
GAME BOY



▲新世代ポータブル機の元祖がこのマシンだ

なんたって「対戦」

ゲームボーイの『テトリス』で一躍有名になった、対戦モード。コンピュータ相手のひとりプレイとちがって、２台をケーブルでつないでの対人間戦では、相手によって戦略も変わってくる。本性が現れるからおもしろいのだが、人間関係に亀裂が生じないよう気をつけよう。ハンディゲームだと、気軽に争えるソフトがいいね。



◀対戦が新たな楽しさを生んだ『テトリス』

▶その流れをくんだ『ドクターマリオ』

アメリカを楽しむなら“LYNX”

昨年、アタリから発売されたカラー液晶ゲーム機LYNX。発売当初は品数不足やソフトの種類の少なさが原因でパッとしなかったのだが、この春から盛り上がりを見せ始めている。ズーム機能まで備えた高性能のハードと、アメリカの香り高いソフトに注目。年内には30タイトル以上がそろう。



▶ハードの性能に関しては業界でも屈指のモノだ



▲マルチプレイ可能の『スライム・ワールド』

 イラスト／中野豪　



家庭用ソフトをそのまま持ち歩けるスグレモノ

ポータブルPCエンジン

今年のおもちゃショーで脚光を浴びていた、ポータブルPCエンジン。ソフトが家庭用とコンパチブルなので、いま注目のPC新作ソフトを集めてみたぞ。それにしても気になるのが、ハードの価格だね……。

FCソフトの大ヒット作！ 対戦もOK
ボンバーマン

●ハドソン☎03-260-4622／5,300円（税別）

世界征服をたくらむブラックボンバーマンの野望を打ち砕くため、ボンバーマンは機械城へ向かった！ 爆弾を使って制限時間内にステージ内の敵を全滅させ、脱出口を捜し出すのだ。

ＰＣ版では新たに対戦モードが加わり、楽しさがさらにアップ。うまく駆け引きをして、生き残ったほうが勝ちだ！



▶爆弾をうまく使って敵を倒せ。戦略が重要だぞ



◀対戦モードでの勝敗デモ。先に何勝かしたほうが勝ちなのだ（1～5勝まで設定できる）

史上初の6メガシューティング!
ダライアス・プラス

●NECアベニュー☎03-288-0330／予価9,800円（税別）

ＣＤロム版で発売され、好評を博している『ダライアス』が、Hu カードでもお目見えする。

ボスキャラの数は26体から16体に減ったものの、手ごたえは十分。ＰＣでは初の６メガという大容量ソフトだ。

あらためてゲームの説明をしておくと、これはタイトーのアーケード３画面シューティングからの移植。ゲームは７面構成だが、ＡからＺまで26種類のゾーンが用意されており、面の終わりにルートを選択してつぎの面へと進む。ミサイル・ボム・アームの３種類の武器の３ランク・24段階のパワーアップと、魚をモチーフとした巨大戦艦、そして、音楽的にも評価の高いサウンドが大きな特徴だ。

ちなみに、このソフトはＳＧにも対応している。



▲通常のプレイ画面は、サウンドを除けばまったく同じ。もとの３画面ゲームをうまく料理している



◀ボスキャラに関してはチラつきが出てしまうのはＰＣの宿命。ＳＧなら心配ないんだけどね

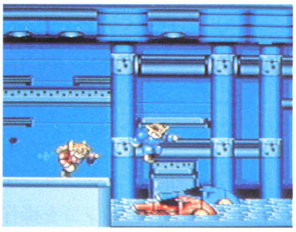
太助とキャピ子が帰ってきたぞ!
改造町人シュビビンマン2

●メサイヤ（NCS）☎03-486-6311／価格未定

亜空魔団（あくま）の侵略劇から２年後。豪徳寺博士から太助とキャピ子のもとに「もとの体に戻してやる」との連絡が。ところが新たなる敵・ライオ帝国がふたりの前に立ちふさがる！

ナゾのニューキャラ「シュビビンマンシェイド」をはじめとしたキャラクター群や、ステージ構成・攻撃など、新要素満載だゾ。

▶ふたりで協力してプレイすれば、なにかと楽しい！



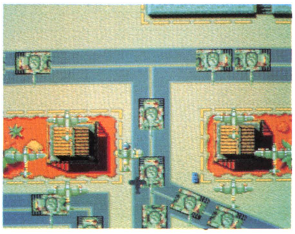
これがウワサの超ムズSTG!
大旋風

●NECアベニュー☎03-288-0330／価格未定

東亜プランの激辛超難度ゲームの移植。縦スクロールのバリバリ戦闘機モノのシューティングだ。

あまりにも硬い地上の敵に向けて、とにかくバリバリ撃ちまくろう。アイテムを取って、確実にパワーアップするのだ。いざとなったら護衛機（ヘルパー）を呼んだり、ボンバーを使ってピンチ回避！

▶ヘルパーを使えば、戦闘がかなり楽になるのだ





充実した機能満載で2万円を切る価格！

ゲームギア

3.2インチの大型カラー液晶に、バックライト機能搭載。さらにチューナーパック（別売）でTVも見られる。ポータブルPCより先にデビューのこの製品、やはりソフトは気になるね。

ゲーセンで人気のF1レーシング！

スーパーモナコGP

●セガ☎03-743-7447／価格未定

アーケードやメガドラでもすっかりおなじみ、３Ｄレーシングゲームの本格派。上記のハードでは１コースのみだったが、こちらではいくつものコースが用意されており、世界各国で参戦してポイントを重ねていく。

ご本家にひけを取らない、スピード感＆リアル感にあふれるレースが楽しめるぞ。



▲おなじみのモナコ。高度なテクが要求されるコースなのだ



▲ここはブラジル。Ｆ１サーカスの初陣を、みごと勝利で飾れるか!?

女性にも人気のパズルゲーム！

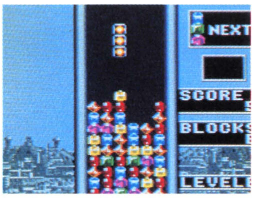
コラムス

●セガ☎03-743-7447／価格未定

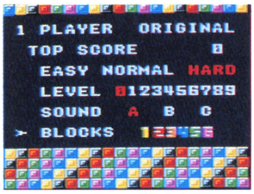
こちらもアーケードやメガドラでおなじみの人気ゲーム。

落ちてくる宝石のブロックを積んで、タテ・ヨコ・ナナメに3個以上並べて消していこう。見てると難しそうだけど、いったんその魅力にとりつかれるとおサルのごとくハマりこんでしまうのだ。

メニュー画面では難易度設定などができるほか、ブロックの形を宝石以外に数字、テトリスブロック、サイコロなどに変えて遊べる。これはヘンな魅力!?



▲宝石を並べて消すのが基本



▲メニュー画面で設定変更も

あの懐かしのACTゲーム！

ペンゴ

●セガ☎03-743-7447／価格未定

知る人ぞ知る、アクションゲームの名作。ペンギンのペンゴを操作して、スライムみたいな敵、スノービーを退治しよう。アイスブロックでつぶしたり、壁を揺すって捕まえるのだ。

それだけじゃないぞ。3つのダイヤモンドブロックをタテ・ヨコにそろえればＢＩＧなボーナス！　パズル的な要素もたっぷり含んだ、かわいいアクションなのだ。



◀ルールもわかりやすく、だれでも楽しめる

中国4千年の麻雀パズル!?

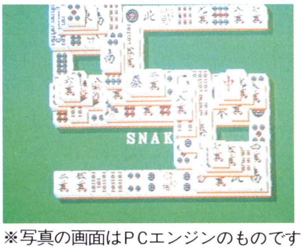
上海II

●サン電子☎ 0587-55-3500／価格未定

パソコンやアーケードなど、さまざまなメディアでおなじみのゲーム。同じ絵柄の麻雀牌を１組ずつ消していくのだ。すべての牌を消せばクリア、消せる牌がなくなったら手詰りだぞ。

トラ・サソリ・サルなど、さまざまな形に積まれた牌の山を、キミはどこまで攻略できるだろうか!?

ハンディゲームで遊ぶには、うってつけのソフトのひとつだね。



◀先をよく読んで牌を消していかなければならんのだ

※写真の画面はPCエンジンのものです

これぞSLGの代表作！

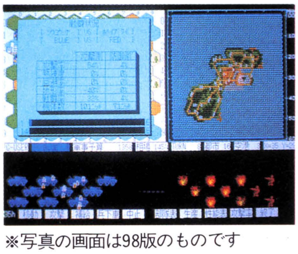
大戦略

●システムソフト☎092-714-6236／価格未定

パソコンに始まり、メガドラなどでもその名をとどろかせた、シミュレーションの傑作だ。

さまざまなデータを把握し、地形を読み、作戦を練って戦うのだ。数多くの武器の選択も慎重さが必要だぞ。

コンピュータ相手はもちろんのこと、通信機能を利用して対戦も楽しめるのだ。やっぱSLGのダイゴ味は、人間対人間!?


◀対戦を心待ちにしているファンも多いだろう

※写真の画面は98版のものです



ソフトの圧倒的多さで、目下ばく進中！

ゲームボーイ

昨年の発売以来、快調にヒットを飛ばし続けているゲームボーイ。ソフト参入メーカーも増え、その勢いはまだまだ衰えを見せようとしない。そこで、この先注目のソフトを並べてみたぞ。

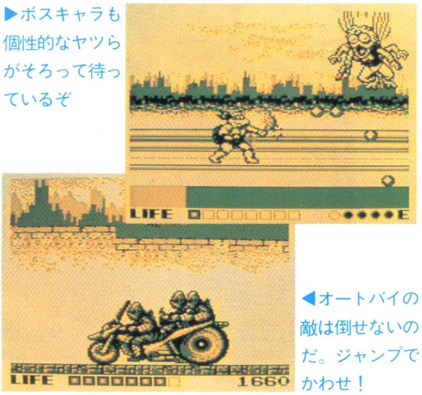
亀忍者ついに日本上陸!

T.M.N.T.

●コナミ☎03-264-5678／3,500円(税込)

全米で映画が空前の大ヒットを飛ばし、ナンバー1ヒーローとして大人気のT.M.N.T.がゲームで登場。

主人公のT.M.N.T.（ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ）は、それぞれ刀、サイ、こん棒、ヌンチャクをあやつる4人組。謎の犯罪組織「フットクラン」にさらわれた女性レポーター・エイプリルを救い出し、フットクランの野望を打ち砕け！キャラに味があり、ノリも最高のアクション・ゲームだぞ。



▶ボスキャラも個性的なヤツらがそろって待っているぞ

◀オートバイの敵は倒せないのだ。ジャンプでかわせ！

対戦やるならやっぱりこれがなくちゃ!

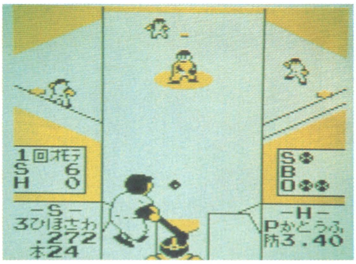
ファミスタ

●ナムコ☎03-756-2311／3,500円(税込)

ファミコンですっかりおなじみの『ファミスタ』が、ゲームボーイに遠征してきてプレイボールだ。

全14チームの最新データにより、各選手の個性をバッチリ再現。試合イニング数も9回か5回のいずれかを選べる。

1Pではパスワード機能もついて、ペナントレースの続きもできるぞ。



▲ゲーム画面もファミコン版そっくりだ

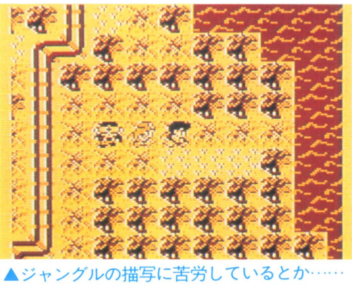
ジャングルで育った少年が主人公のRPG

ジャングルウォーズ

●ポニーキャニオン☎03-221-3161／4,000円(予価)

ジャングルの平和を乱すナゾの密猟組織「ゴート団」にさらわれた父を助けるため、主人公「ジャングルボーイ」の冒険が始まる。

ジャングルから始まって都会へと移行する舞台、登場キャラの描き出すドラマなど、全体的にほのぼのとしたムードのただようRPGだ。童話のようなストーリー展開に注目ね。



▲ジャングルの描写に苦労しているとか……

おまけ

いよいよ発売間近！「スーパーファミコン」

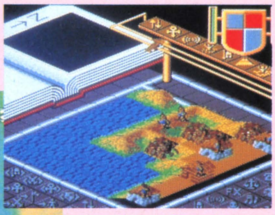
11月21日に発売が決まったスーパーファミコン。その発売が迫るにつれて、ソフトハウスもあわただしい動きを見せ始めている。

すでに20以上のタイトル数が公表されているが、パソコンやアーケードからの移植が目立つ。ハードの性能を考えると、かなり期待の持てるものばかりだ。これから年末商戦にむけて、家庭用ゲームからは目が離せない!!



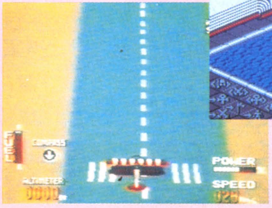
◀ウワサのマシンの本体。ズーム機能・PCM音源など最新技術の結晶だ

ポピュラス



▲パソコン版で大ヒットした、天地創造ゲーム

パイロットウイングス



◀ハードの機能を大活用

※写真の画面は開発中のものです

ARCADE

期待の大物作品の登場で、ゲーセンはバリバリに盛り上がっているのだあっ!!

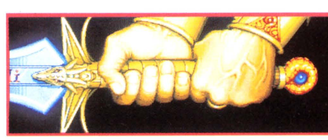
アーケード

天上に届く「竜の塔」に向かえ!

マジック・ソード



廃墟となった塔に復活した、暗黒の魔王。その魔王が、この世界の光を奪い、闇の王国を築こうとしている。さあ勇者よ、魔王を倒すために立ち上がるときがきた！



やってくれるぜ! CPシステム

２カ月連続で登場の、カプコンＣＰシステムシリーズ。第11作目の今回はシリアスタッチのアクションファンタジー『マジック・ソード』だ。

暗黒の力に支配された「竜の塔」の最上階・幻魔宮の奥に光る呪われた水晶「ブラックオーブ」を打ち壊すため、勇者アランとベルガーは魔物の居城へ乗りこむ。塔内に捕えられている８タイプの戦士たちの力を借りて、魔物どもを倒して進むのだ。



▲長老は世界の存亡を勇者たちに託した

50のフロアを突破して、キミは最上階までたどり着けるか!?

プロローグ

ゲームはまず塔の外から始まる。地上をうろつく魔物を倒しながら進み、塔の入口をめざすのだ。途中の牢屋には、捕えられた戦士がいる。鍵を持っていれば、助け出して仲間にできるぞ。

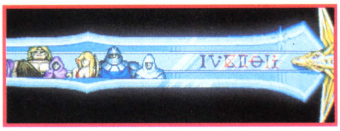
塔の入口で待つキマイラを倒し、いざ突入だ！

▶森のなかに、ザコがうろついている。倒せ倒せ！





◀入口のボスはキマイラ。すばやい動きが特徴だ



勇者を助ける8人の仲間たち

牢から助けた仲間は、ひとりだけ従えて連れていくことができる。強さのレベルは8段階あり、同じタイプのキャラを続けて助け出したり、赤いハートを取ることで、早くレベルアップしていくぞ。さらに、ダイヤの指輪を持っていれば、襲ってきた盗賊やリザードマンを味方にできるのだ。

大男



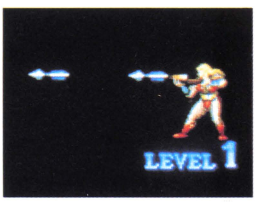
◀投げるとブーメランのように戻ってくるオノが武器。体力はあるが、動きが遅い

忍者



◀床や壁・天上で跳ね返る手裏剣を扇状に投げる。レベルが上がると、一度に投げる手裏剣が増える

アマゾネス



◀唯一の女性キャラ。ボウガンを使って攻撃する。速射能力は高いが、一回に与えるダメージは低い

僧侶



◀光の弾とバリアによる攻撃で、敵を確実に仕留める。アンデッドモンスターには圧倒的強さ

盗賊



◀床に落ちると広範囲で破裂する、強力な爆弾が武器。隠れた宝箱を見つける能力もある

魔術師



◀マジックミサイルを、レバーを入れた方向へ飛ばすことができる。使い方しだいでは強力だ

ナイト



◀貫通する槍が武器。レベルが上がれば最強のパートナーとなるだろう。9階のどこかにいるぞ

リザードマン



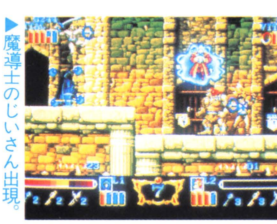
◀強力な剣をすばやく投げるモンスター戦士。体力もあり、じつに心強い仲間である



敵あり、トラップありの長い戦いだ！

それぞれのフロアは、左右スクロールが基本。かなり長い面もあれば、あっという間に終わる面、ボスのいる面などとさまざまだ。トラップもいろいろな種類のものが、あちこちにあるので注意しよう。

宝箱には各種のアイテムが入っているぞ（トラップもあるので注意）！



▶魔導士のじいさん出現。ガレキを操って、勇者めがけて投げつけてくる

必殺魔法だ！



▲敵がすべて金貨に！ ただし体力が減る



◀鍵は使わずに持っているとボーナスになる。種類によって点数が異なる

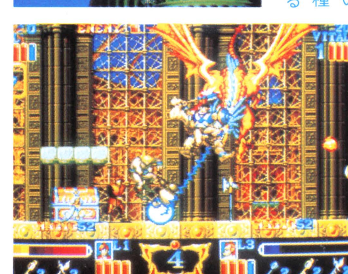


▲下のイバラもトラップの一種だ。落ちるとダメージを受けるぞ！

▼背景のモアイがいきなり浮かび上がって攻撃してくる



ドラゴンもいるぞ！



▲特定の面ごとにデカキャラが出現！ 倒せば強力な剣が手に入るのだ。負けるな！



通信機能のご本家再来！

1987年に発売されてから、いまなお熱烈な支持を受けている『ファイナルラップ』が、よりエキサイティングになって登場だ！　これなくして、レーシングゲームは語れない!!

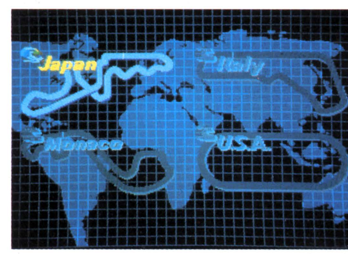
ファイナルラップ2

4つのコースでレースが楽しめる!!

世界で初めて、人間どうしのレースを可能にした『ファイナルラップ』。そのパート２は、おなじみの鈴鹿サーキットに加えて、新たにモナコ・イタリア・アメリカの３コースを増設。あわせて４つのコースで熱い戦いが味わえるようになったのだ。

ゲームスタートすると、コース選択画面に。好きなコースを選べるワケだが、多人数プレイの場合は多数決で決定。そしていよいよシグナルが点灯する。アクセルを目いっぱいふかしてスタートだ。ライバルに遅れをとるな！

４つのコースは、大別するとテクニカルコースと高速コースの２タイプある。キミならどちらで勝負するか!?



▲今度のライバルは「世界」か!?

TECHNICAL COURSE

JAPAN



前作でもおなじみの、鈴鹿サーキット。ふたつのストレートとＳ字コーナー、立体交差の直後のヘアピン、そして130Ｒの直後の、あの'89年ＧＰでプロストとセナが接触した、因縁のシケイン。ポイントが随所に盛りこまれたコースだ。走り慣れてるからって気を抜くなよ！

MONACO



ＦＩサーカスのなかでも最大の盛り上がりを見せるのが、ここモナコ。このコースで優勝することは、レーサーならだれしも抱く夢。景色は格別に美しいが、レース中はそれに見とれている余裕はない。高度なドライビング・テクがなければ、完走は夢のまた夢。走りこんで極めるのだ!!

HI-SPEED COURSE

ITALY



森の緑に囲まれた、フェラーリのお膝（ひざ）もとのサーキット。きついカーブもなく、ガンガンスピードを乗せて飛ばせる快適なコースだ。それだけにバトルになると、駆け引きが重要になってくる。中間のゆるいＳ字はあまりハンドルを切らずに、直線的に走るのがポイントだよ。

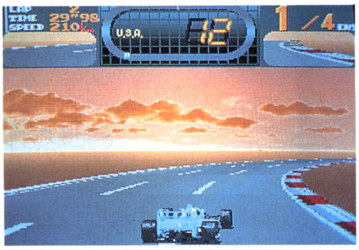
U.S.A.



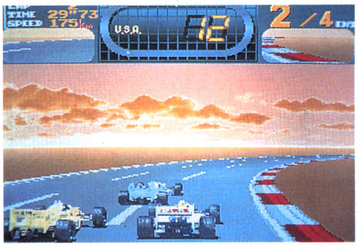
美しい夕焼けをバックに、楕円形のコースをアクセル全開でブッ飛ばす。かつての『ポールポジションII』のテストコース、あるいはインディ500をホーフツとさせるこのサーキット、単純ではあるがバトルがメチャクチャ熱い。レースの戦略を楽しむには、うってつけの舞台なのだ。

激しいバトルは、バリバリ健在！

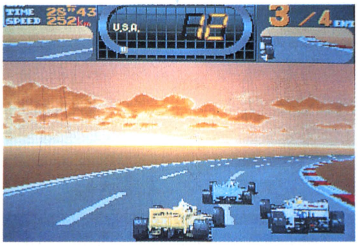
1ST



2ND



3RD



4TH



さてマシンの性能なんだけど、これは前作とまったく変わっていない。順位によってマシンの性能が変化するのも同じで、後方のマシンほどタイヤのグリップが良く、最高速も高くなる。もちろん本物のレースではこんなことはないのだが、このシステムが抜きつ抜かれつのバトルを演出し、ゲームをおもしろくしているワケだ。



▲後方から前のマシンをプッシュするのだ

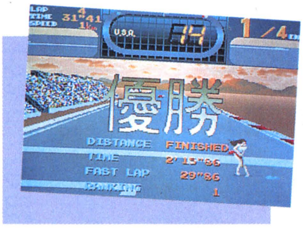


◀モナコの難所のひとつ、Wシケイン。路肩の利用がポイントだ

各種のドライビングテクニックも、もちろん前作と同じ感覚で駆使することができる。急激なハンドリングはスピンを招くので、初心者の方はご用心。コーナリングやアクセルワーク、そしてブレーキングなどのテクを本気でマスターするなら、鈴鹿やモナコに挑戦したい。

ライバルに差をつけて、ワールドチャンプを目指せ！

表彰デモも、もちろん健在！



複数プレイで優勝すると、前作でもおなじみだった「表彰デモ」が見られる。チェッカーのミニスカートのギャルも、前作のままなのがウレシイ。ただしネーミングに関しては、今回は優勝者のみの特権となった。だからいくらタイムが良くても、最終的には「勝たないと」意味がないのである。ウーン、勝負の世界はかくも過酷。

さてレース仲間が集まったら、ポイントなどを決めて勝負してみるのもおもしろいんじゃないかな。4コースすべてを走って、トータルでチャンプを決めたりしてね。これは熱くなるぜ!!



▲レーシングスーツは、ちゃんと自分のマシンのカラーなのだ



▲好タイムの場合、シャンパンファイトのデモもあるぞ



▲ネーミング画面は、前作よりグッとゴーカになった

エレメカだって熱いぜっ！
コズモギャングズ

宇宙を荒らし回る盗賊団「コズモギャングズ」が攻めてきた！　エネルギーコンテナを取られないように銃を使ってヤツらを吹っ飛ばすのだ。シンプルでかわいくて、ムチャクチャ燃えてしまうことうけ合い!!

プレイした感想やハイスコア自慢などを編集部では待っているぞ！



プレゼント

◀このゲームのTシャツを、抽選で5名にあげちゃうぞ！



▶2Pだといっそう熱いゾ！

イラスト募集中

8月はイベントだらけで、ヘロヘロになっていた[た]である。暑中見舞くれたみなさん、ありがとう！

さてさて、今回もこりずにカラーイラスト募集のお知らせなのだ。ボツになった人には毎度申し訳ないと思っとりますが、スペースが苦しいのであります……わかってくだされ。

プレゼントの応募ともども編集部「アーケード・スピリッツ」係へ！

X68000

大作シミュレーションの移植やロッパー先行
発売ゲームなど、今月は豊作。実りの秋だ！

光栄らしい味わいの太平洋戦争SLG



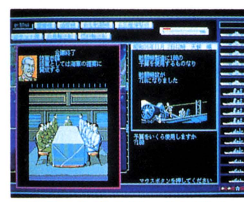
現代戦のSLGは数あれど、大半が戦闘中心。光栄がつくると、前線での戦い以前の作戦が充実した、ひと味ちがうSLGになる！

●光栄☎044-61-6861／14,800円（税別）

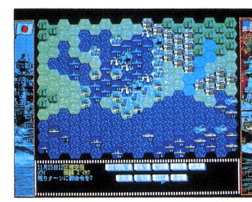
歴史ＳＬＧで名高い光栄のゲームは、外交や内政など、戦闘以外のコマンドが豊富なのが特色。この『提督の決断』でも、外交政策や艦隊の乗員の士気などに気を配らなければいけない。とくに目新しいコマンドは「会議」。攻略目標を決定する作戦会議のほか、外交政策や兵器開発、占領基地政策などを決める政治会議がある。もちろん、海戦の醍醐味もちゃんと考えられているよ。



▲洋上の情勢をよくにらんでから、艦隊への指示を出そう



▲注目の作戦会議。作戦能力の低い将軍は、発言権が弱いのだ



▲ついに海戦の火ぶたは切られた！　艦隊の陣形を考えてね

謀略渦巻く壮大な中国史をシミュレート！

三國志Ⅱ



●光栄☎044-61-6861／14,800円（税別）

舞台は、群雄割拠した紀元３世紀の中国大陸。数百に及ぶ武将たちを相手に、さまざまに策をめぐらせて、みごと覇権確立を目指すのだ！

この新作ではプレイヤー自身が新君主を創造できるようになり、計略や外交など頭を使う作戦コマンドが充実した。部下を敵のもとへ送り込み戦闘時に寝返らせたり、漁夫の利を狙って他国同士の敵対心をあおったり、はたまた共同戦線を張ったり……あー、乱世に生き残るには高潔の士なんかじゃいられない。もっとも、口先三寸だけじゃだめ。戦闘では一騎打ちを迫られることもあるから、武力もやっぱり大切なんだ。



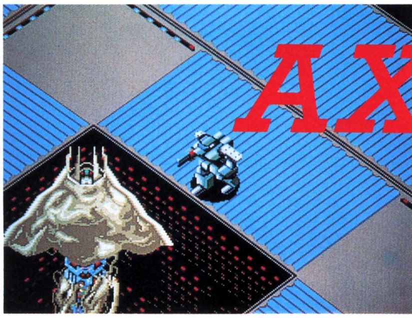
▲一発逆転を狙う、一騎打ちコマンド。相手に迫られると逃げ出したいときも



▲外交の基本は同盟。とりあえず襲われないように敵対心を下げておくのさ

ロッパー先行発売！

FZ戦記 アクシス AXIS

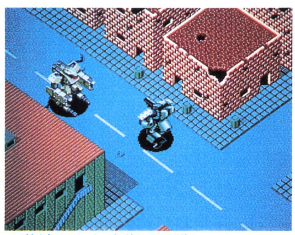


●ウルフチーム☎03-269-8650／8,800円（税別）

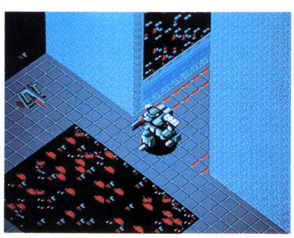
新しい視点のアクション・シューティング

立体感のある斜め上からの視点を、シューティングに取り入れたニュータイプ。この視点だと気になるのが建物の陰。だが、手前の建物を低くしたり、高いところからの視点にしたりすることで、マイキャラのロボットが隠れることはなんとか防いでいる。

注目すべきは可変速スクロール。歩きかたやユニットにより、マイキャラのスピードが変わる。これをうまく利用して楽しみたい。



▲荒涼とした市街での戦い



▲敵がいなければ、高速で走り抜けろ

期待のゲームついに移植！

エアーコンバット 遊撃王II



●システムソフト☎092-752-5262／8,800円（税別）

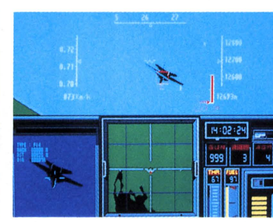
迫力の空中戦開始！

PC9801版では多くの人がはまった、快感の空中戦シミュレーション。未来機という設定で、操作がシンプルだから、ちょっと練習すれば、だれでもすぐフライトに慣れるだろう。その分思いっきりドッグファイトに専念できる！

練習モードでは敵機の数を変えたり、離陸、着陸の空港を変えたり、納得いくまで訓練できる。準備ができたら、いよいよミッションプレイモード。迎撃任務や偵察任務など、与えられた任務を確実にこなして昇格、トップを狙え！



▲自機は21世紀の最新鋭機。フライトモードでの訓練が大切なのだ



▲敵機発見！　落ちついて照準を合わせ、ミサイル発射だ！

ロッパー'Sインフォメーション

最近ロッパーのソフトは毎月ゾクゾク登場。2ページぽっちじゃ、とっても紹介しきれないのだ。しかたがないので涙を飲んで、今度からはこのインフォメーション・コーナーで、なるべくたくさんのソフトを紹介していくぞ。評判の高いものはまた続報を出すから、許しておくれ！

PYPYAN

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493／6,200円（税込）



制限時間内に散らばったパイプをつないで輪にしていくアクションパズル

シュヴァルツシルト

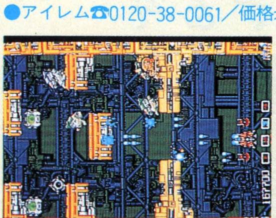
●工画堂スタジオ☎03-353-7371／12,800円（税別）



宇宙を舞台に壮大なストーリーが繰り広げられる、SF戦略シミュレーション

イメージファイト

●アイレム☎0120-38-0061／価格未定



変化に富んだステージ構成で、アーケードで人気を呼んだシューティングゲーム

※写真の画面はアーケード版です

NAIOUS

●エグザクト☎025-246-0602／価格未定



ロッパーオリジナルで出されたシューティングゲーム。五重スクロールが美しい

帰り道は危険がいっぱい

●ディー・オー☎0466-28-7477／7,800円（税別）



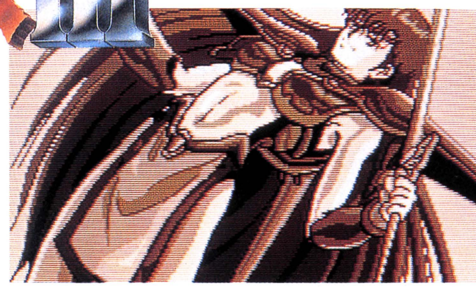
目指すあの子に会うため体育系の美女たちを押し倒して……コミカルH・RPG

※写真の画面はPC98版です

厳しい残暑は、ハラ出しコスチュームの優子ちゃんをながめてしのごう。

ヴァリスIII

●日本テレネット☎03-235-9088／6780円(税別)



システム、ストーリーともに一段とバージョンアップした、人気のヴァリス・シリーズ第3作だ！

盛りだくさんのCDロム版『III』

女子高生のヒロイン、優子が活躍する大人気アクションゲーム『ヴァリス』シリーズ。その第3弾が、装いも新たにCDロム版でお目見えしたぞ。

『III』の舞台は人間界、魔界、夢幻界の三界からなる現世、それにサザーランド、神の国を含めた5つ。ひとつの世界はいくつかのステージに分かれていて、全ステージ数は『II』の2倍以上！　この、世界の壮大さに加え、今回はマイキャラを優子、ヴァルナ、チャムの3人のなかから選べるのだ。タイプの異なるこの3人のヒロインが、多彩なアクションを繰り広げるぞ。

さらに、ゲーム中に人と会話ができたり、縦スクロールのステージがあったりと、見どころは十分。優子ファンならずとも存分に楽しめる注目作だ。

ヴァリスの剣の謎とは

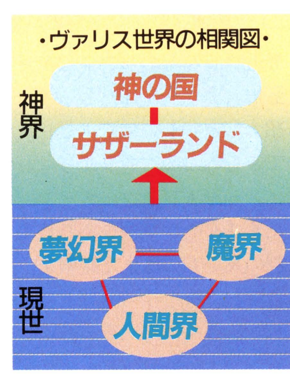
魔界、人間界、夢幻界の争いの時代、神は争いを阻止しようと、強大な破壊力を持つ巨人をこの三界に送った。三界は一時手を結び、ふたりの勇者を巨人に向かわせた。このふたりが手にしていたヴァリスの剣とレーザスの剣が、やがて時空を超え、ヴァリスの剣は優子に、レーザスの剣は魔界のグラメス王の手に渡った。2本揃(そろ)えば神とさえ戦えるという伝説の剣をめぐって、新たな戦いが始まる。剣の真の力を解放し、悪の権化グラメス王を倒すべく立ち上がれ、優子!



◀かつて伝説の剣を手にしていた、ふたりの勇者

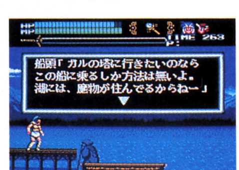


▶神に派遣された巨人は、その力で三界を破壊し始めたのだった

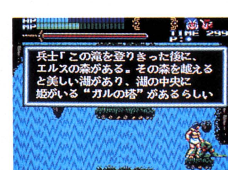


出会った人と会話もできるぞ

ある一定の場所に到達すると、人が立ってる場合がある。積極的に近づいてみると、話をしてくれるよ。ただし、なかには戦いを挑んでくるヤツもいるので、十分に注意して。



▲不気味な船頭さん。でもじつは話し好きだったりして



▲見知らぬ人と話をすると、重要な情報がもらえたりする

美女3人のなかからマイキャラが選択できるのだ！

「III」の大きなポイントのひとつは、ヒロインが3人になったこと。最初のキャラは優子。それからひとりずつ仲間に加わっていき、そのなかから好きなキャラを選んでプレイできるのだ。

各面の条件によって、いつでもだれでも使えるとは限らないが、通常は好きなときに選択できるぞ。3人のうち、優子は剣の達人で、ヴァルナは魔法が得意、チャムはムチによる攻撃が中心、というふうに、それぞれが個性を持っているので、各ステージに合ったキャラを選ぶことが大事だ。また、3人別々に用意されている、ハデな特殊攻撃にも注目！

優子



◀人間界代表の彼女は戦士タイプ。体力、攻撃力ともに抜群

ヴァルナ



◀夢幻界の代表で魔法使いタイプ。特殊攻撃はいちばんハデだぞ

チャム



◀魔界出身。ムチでの攻撃が得意な盗賊タイプ。攻撃範囲も広い

特殊攻撃も！





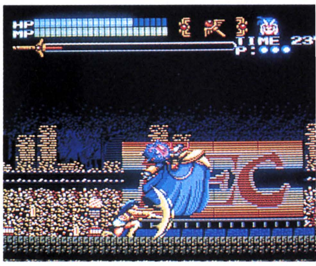


序盤のステージをいくつか紹介しよう！

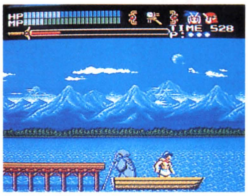
ステージ1は、チャムと優子から始まる。人間界に突然現れた魔界のチャム。彼女は何者かにさらわれてしまう。これを追って優子は、ヴァリスの剣を手に、敵を倒しながら進んでいくのだ。

無事チャムを助け出したらステージ2へ。ここでは、ある塔に幽閉されているヴァルナ救出が目的。だがその塔へ行く舟には、ひとりしか乗れない。さあ、優子とチャムのキャラ選択だ。ひとりで塔へと向かっていこう。

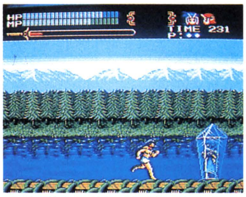
ヴァルナを助けると、ステージ3でついに3人のヒロインが顔をそろえる。いよいよここからが本番だ。敵も強くなってくるし、トラップもたくさん出てくるぞ。心してかかれ！



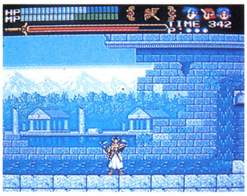
▶チャムを連れ去った一面のボスとの対決だ



▲ひとり乗りの舟。ここでキャラ選択をしなければならない



▲幽閉されているヴァルナを、一刻も早く救い出せ！

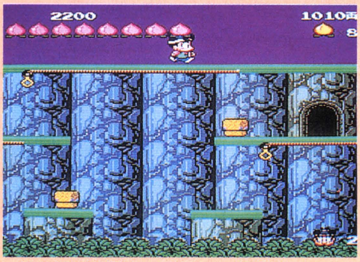


▲水が流れている所は、流れに乗ってその方向に歩くと速いぞ

今月の Line Up

秋になっても、新作ラッシュはとどまるところを知らないようだね。ACTやSTGのハデめのソフトが多いなか、楽しさピカ一の『桃太郎活劇』に注目！　シリアスな『ヴァリスIII』と好対照のコミカルACTだ。

桃太郎活劇



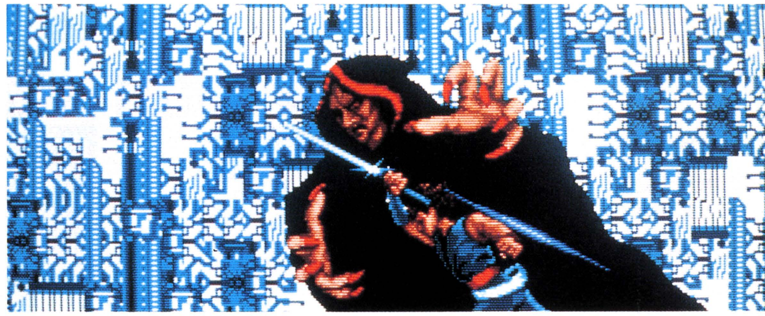
▲桃太郎が鬼退治へと旅立つ、冒険ACT

ソ フ ト 名	メーカー名	発売日	価 格	ジャンル
暗黒伝説	ビクター音産	9/7	6,200円	ACT
ヴァリスIII	日本テレネット	9/7	6,780円	ACT
ジャック・ニクラウス　ワールド・ゴルフ・ツアー	ビクター音産	9/14	6,400円	SPG
みつばち学園	ハドソン	9/14	5,800円	ETC
FI サーカス	ニチブツ	9/14	6,900円	SPG
桃太郎活劇	ハドソン	9/21	6,500円	ACT
ウルトラBOX　第2号	ビクター音産	9/28	4,800円	ETC
ゴモラスピード	U.P.L.	9/上旬	予価6,500円	ETC
ラビオレプス　スペシャル	ビデオシステム	9/上旬	6,800円	STG
これがプロ野球	インテック	9/上旬	5,800円	SPG
ダライアス・プラス	NECアベニュー	9/中旬	9,800円	STG
ファイナルブラスター	ナムコ	9/28	予価6,800円	STG
雀偵物語	日本テレネット	10/9	6,780円	ETC
ダイハード	パック・イン・ビデオ	9/下旬	価格未定	ACT
レギオン	日本テレネット	9/21	6,780円	STG
アフターバーナーII	NECアベニュー	9/下旬	7,200円	STG
ダブルリング	ナグザット	9/予定	6,300円	STG
関ヶ原	トンキンハウス	9/予定	6,800円	SLG
レインボーアイランド	NECアベニュー	9/予定	価格未定	ACT
バットマン	サン電子	9/予定	価格未定	ACT
琉球	フェイス	9/予定	5,400円	PZG

MEGA DRIVE

食欲の秋、いよいよ到来！ 部屋にこもって
お菓子を食べながら、メガドラしよーっと。

メガドライブ



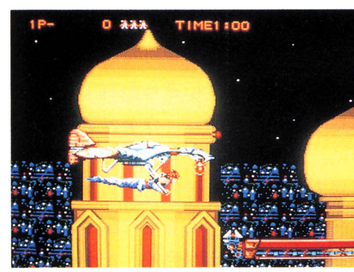
ストライダー飛竜

コミックコンプ読者にはおなじみの
『ストライダー飛竜』が、この秋、
メガドライブで大あばれするぞ！

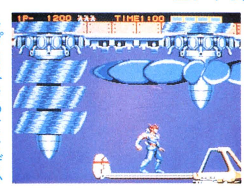
●セガ☎03-742-7068／
7,000円（税別）

▶カプコン名作移植第3弾!!

1年前、コミックコンプに連載されていた人気コミック『ストライダー飛竜』が、カプコンからアーケードゲームとして登場した。その『飛竜』が、『大魔界村』『フォゴットンワールズ』に続く「カプコン名作移植シリーズ」の第3弾として、さっそくメガドライブに登場するぞ。もちろん、いつもの“そのまま移植”だから、原作のファンも、いわゆるゲーマーさんも、十分満足できるハズだ。



▲デキる男はムダな装備なんか持たない！



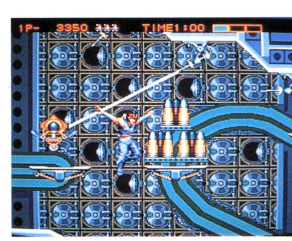
▶プロペラってなぜか恐怖感を抱かせるよね



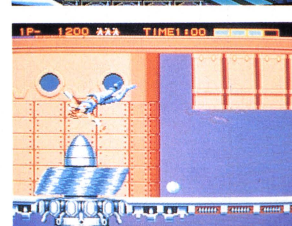
▶これが「冥王グランドマスター」だ!!

▶スムーズな「動き」がポイントだ

空中回転やスライディングアタックなど、この『ストライダー飛竜』ならではのアクションが、メガドラでどこまで再現できるのか心配なファンもいるんじゃないかな？ だけど、心配はご無用！ マイキャラもエネミーも、アーケードそのまま、といっていいほどスムーズなアクションを披露してくれているんだ。



◀レーザー光線が飛びかうなかを、自在に駆け抜ける！



◀ボヤボヤしてると、アッという間にミンチにされるぞ

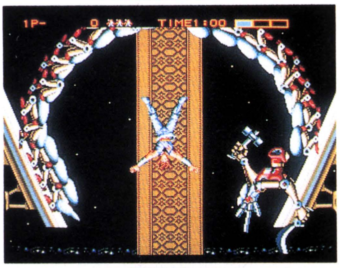


▲クルッと回転する身のこなしも十分に再現！

ラウンド3までバッチリ見せます！

論よりメガドラ、というワケで、ラウンド3までのハイライトを一気に掲載しちゃうぞ。多少背景が寂しいところもあるけれど、かなりレベルの高い移植といえそうだ。とくに、飛竜の武器、光の剣サイファーの軌跡の美しさは、特筆に値するよね。ラウンドクリア時のデモも、必見！　なのだ。

ROUND 1　月のロシア帝都より、愛をこめて

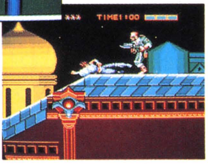


◀うまく中に入り込んでしまえば楽……でもないか

ラウンド1の舞台は、東ヨーロッパカザフの首都だ。背景のモスク寺院が、雰囲気を盛り上げているぞ。最初のラウンドとはいえ、飛竜の持つ能力をフルに使わないと、クリアするのは難しい。ボスの美しい（？）合体シーンも、アーケードに忠実に再現された。せめてこのラウンドくらいは、ノーミスでクリアしたい。

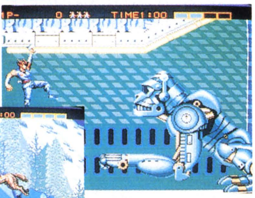


◀マッチョなボスだけど、慣れちゃえば簡単。倒したら台の下に行こう



▶こうした場面では、スライドキックを使ったほうが安全だよ

ROUND 2　飛竜、シベリアへ行く！

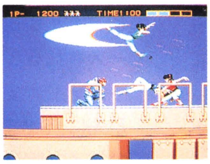


▶図体がでかい。どうやって避けるかが問題

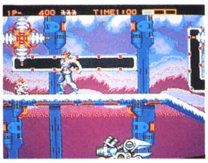


◀シベリアにはこんなのがいるのか？

暗躍集団ストライダーズの、最年少A級・ストライダー飛竜はシベリアへと向かった。前半では、シベリアの原野を駆けめぐり、後半では空中戦、という忙しくもハデなアクションが楽しめるラウンドだ。もちろん、あのカンフー3人娘も登場するぞ。かわいい顔に似合わず、厳しい攻撃をしかけてくるから要注意だ。ラウンド終盤では、ただでさえ足場が不安定なのに、パラシュート爆弾が飛竜を襲うぞ。



◀踊る3人娘。なめてかかってはダメ



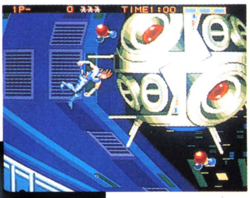
◀左側に1UP発見。なんだかコミカル

ROUND 3　空中戦艦バルログを追え！



◀空中戦艦バルログに侵入。と思ったらいきなり砲台のお出迎え

ゲームも中盤、ヤマ場となるのがこのラウンド3だ。宿敵グランドマスターの攻撃・防衛のキーとなっている戦艦だけあって、中ボスクラスの敵がガンガン出現するぞ。また、地形を利用したトラップが多いから、何度もプレイしてマップを頭に入れておこう。また、対ボス戦までに、アイテムをとってパワーアップしておきたいね。



▶引力が変わるのか、引きつけられるぞ



◀この憎らしげな表情。絶対に倒したくなる顔だよね

メガドライブ
MD新作NEWS

9月はサードパーティのソフトががんばってるね。パズルの名作『クラックス』もあれば、元祖シューティングの再来の『スペースインベーダー'90』、ひさびさのスポーツもの『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』などなど、バラエティ豊富で、いろんなジャンルが揃っているのが嬉しいよね。

クラックス



◀ハマリ患者続出中のアクションパズル

タイトル	メーカー	発売日	価格	ひとこと
ストライダー飛竜	セガ	9月29日	¥7,000	ぜ～んぶ、そのまま移植
クラックス	ナムコ	9月7日	¥4,900	キミの頭脳に挑戦する！
ヘルファイアー	メサイヤ(NCS)	9月28日	¥6,800	辛口STGファンのために
スペースインベーダー'90	タイトー	9月予定	未定	懐かしい？　新しい？
キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	10月予定	¥6,800	かわいさあまって強さ100倍

Spirits Label

スピリッツ・レーベル

夏の「ゲームミュージック　フェスティバル'90」を機に、ますます盛り上がりを見せているGMシーン。今回は、フェスティバルの早耳情報を乗せて、お送りするぞ！

ライブの興奮が再びよみがえる！


S.S.T.BAND

夏休みのラスト・サタデー、８月25日に行われた、「ゲームミュージック　フェスティバル'90」。ＧＭシーンでも話題の２大サウンドクリエイター「S.S.T. BAND」と「ZUNTATA」によるジョイントライブは、まさに真夏の夜の夢。パワー全開のS.S.T.BANDに、魅惑的演出のZUNTATA。どちらも大いに盛り上がり、今回改めてファンになった人も多いんじゃないかな？　さらに詳しいライブレポートは、次号お届けする予定だ。

ところで、残念ながらチケットが手に入らなかった人や、会場が遠すぎて来れなかった人──そんなファンのために、そしてあのときの興奮を「形」としてとっておきたいという諸君のために、ビデオとＣＤがリリースされることになったぞ！　まずひと足先に、S.S.T.BANDのライブ盤が10月31日に発売される。下のリストを見よ!!


▲これは'90年ＧＭ業界最大のイベントだった！

ビデオ&CD発売決定！


ZUNTATA

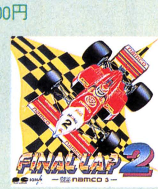
NEW DESK INFORMATION

今月はコンパクトサイズだけど、内容は濃いぞ。これから秋に向けて、お気に入りのCDをじっくりセレクトしてみよう。

FINAL LAP2

●ポニーキャニオン　CD2,500円

アーケードのコーナーでも紹介した『ファイナルラップ２』をはじめ、『ウイニングラン鈴鹿ＧＰ』花博で話題の『ギャラクシアン³』などを収録。迫力のサウンドが耳を直撃！。


▲一連のレースゲームシリーズをカバー！

G.S.M.1500シリーズ　TASK FORCE HARRIER

●ポニーキャニオン　CD1,500円

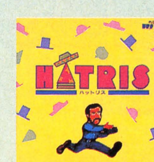
今回はＵＰＬのシューティング『タスクフォースハリアー』だ。音声合成・未使用曲を含むオリジナル版を完全カバー。１度聴けばおなじみのＵＰＬ節＋αに思わず納得!?


▲音声合成がなかなかイイ味出してる

HATRIS

●ブラッツ　CD2,600円

『テトリス』の作者・アレクセイ＝パジトノフ氏が手がけたパズルゲーム『ハットリス』のＦＣ版サウンドをアレンジ。Ｒ＆Ｂ・ワルツ・ロック・シンフォニーなど、全13曲を収録。


▲オシャレなパズルは音楽オシャレだ

Might and Magic

●ブラッツ　CD2,600円

全米で話題となったＲＰＧ『マイト＆マジック』。そのＦＣ版のアレンジバージョンを収録した１本だ。アレンジはＴＭネットワーク、Jun Sky Walker (S) などを手がけた、丸山恵市氏。


▲オリジナルを生かしたアレンジ全10曲

ライブ盤ありビデオあり。秋の新作リスト

発売日	タイトル	形態・価格	メーカー
10月21日	G.S.M.1500 アウトゾーン・スノーブラザーズ	CD1,500円	ポニーキャニオン
〃	〃　キャメルトライ・カダッシュ	〃	〃
〃	タイトーゲームミュージアム①②	ビデオ各3,000円	〃
〃	パーフェクト・セレクション スナッチャー	CD、CT価格未定	キングレコード
10月31日	S.S.T.BAND LIVE（仮称）	CD2,500円	ポニーキャニオン

★アイドルデータバンク★

IDOL DATA BANK

IDB033

桜井幸子

SACHIKO SAKURAI





SACCO（サッコ）の愛称でおなじみの
桜井幸子ちゃん。今までにも
ドラマやCMでは活躍してたけど、
9/1に念願の歌手デビュー。
初主演映画『おあずけ』も
9/29公開と決まって、この秋は
思いっきり充実してるみたいだね。
今年、期待の新人まちがいなし、
出会えたキミは幸せものだ！

IDOL DATA BANK
FREE AREA
ラジオとパソコン通信がドッキング！
P248～P249

IDOL DATA BANK
★アイドルデータバンク★
IDB033

●SACCO● 桜井幸子 ●SACCO●

SACCOは今までドラマなどではよくTVに出てたけど、まだまだおとなしい存在だった。だが、9/1の歌手デビューを機に本格的に活躍することになるのだ。今回はそんなSACCOの素顔をみんなに紹介していこう!



SACCOのお気には ムキムキ肉体派スター

――好きな映画が『ロッキー・4』なんだってね。女の子では珍しいんじゃない?
「そうですか? でも、すごく良かったですよね。もう～感激しました」
――あのシリーズはPART1のほうがおもしろかったと思うけど?
「う～ん、最初に4を観たからかな～……」
――ホラー映画とかはダメ?
「私は好きじゃないです。だって最近のは特殊効果に凝りすぎてるのか、怖いというより気持ち悪いでしょ」

いざ出陣!――歌に映画に

――じゃあ、好きなのは?
「『ランボー』シリーズとかもいいですね」
――体使うアクションものが好きなんだ。
「というより、スタローンが好きなんですよ。ほかにシュワルツェネッガーとかも。ああいう肉体派のスターが大好き!」
――なるほど。では次……きらいな動物がニワトリなんだってね。なんで?
「だってほら、なんか意地悪そ～な目をしてるじゃないですか(笑)。私のまわりの人も、みんなニワトリがきらいですよ」
――じゃあ、チキン料理なんかもだめなんだろうね。
「いえ、それはだいじょうぶです」
――なんじゃそりゃ!
「ハハハハ! ところで、私は中学まで器械体操をやってたんですよ」
――聞いとらんって……。でも話を合わせてあげよう。それって映画に役に立った?
「あんまり。だって、クラブは遊び気分でやってたんだもん!」
――いばって言うこっちゃないよ……。

SACCO

映画の見せ場は火花飛び散るアクションシーン

――さっき映画って言ったんだけど、初主演映画の『おあずけ』、やってみてどうだった？

「撮影が楽しかった〜。スケジュールはきつかったですけど……。だって毎日３時間睡眠だったんですよ。それに毎朝早かったし。とにかく眠たかった〜」

――ＳＦなんだってね。

「はい。テレポートしたり、人の考えを読み取ったりするんです」

――自分がほんとにそれができたとしたら？

「テレポートは便利でいいけど、考えが読めたりしたらつまんないですね」

――念動力とかはいらない？

「いや〜、楽して動ければそれでいいです」

――おおっ。ちゃっかりしとるわ！

「で、見せ場なんですけど、やっぱり戦闘シーンですね」

――ああ、器械体操が役に立たなかったやつね。

「でも、大変だったんです！　花火に囲まれるシーンでは、火花が自分に飛び散ってきたりして」

――う〜む、それだけ大変だったんなら、さぞ見ごたえがあるんだろうな。では最後にデビュー曲について聞かせて。

「歌詞のなかの自分とほんとの自分はちがうんですけど、でもすごく気に入ってます。曲は自分に合ってるし、歌ってて楽しいですしね」

――これからもポップな曲で？

「いえ、歌自体はいろいろやっていきたくて。今回はノリのいい曲だったから、次はおちついたのとかね。とにかく頑張りますので是非聴いてください！」

SACCO

もしも INTERVIEW 桜井幸子編

アイドルのギャグセンスを探るこのコーナー。さて今回は……

――もしも、プロレスラーになったら、どんなリングネームをつける？

「う〜ん、う〜ん……。アントニオSACCO……かな」

――知ってる名前を出しただけだろ。

「へへへ……。昔、お父さんが観てたから。だってプロレスって好きじゃないんだもん」

――もしも、好きな校則を作れといわれたら？

「男女交際ＯＫ！」

――どこまで許せる？

「清く正しい交際！」

――ないない、んなもん（笑）。

「うちの学校は男女交際、禁止なんです」

――あら珍し！ 先生も男女交際禁止だったりしてね。

「あ、そうですよね。生徒が禁止なんだから、先生もそうすべきですよ」

――できないって。もしも、男ばっかのエレベーターの中で閉じこめられたらど〜する？

「なにもしゃべらない」

――男はくさいよ。

「息を止める」

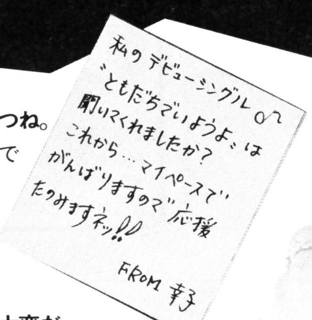
――もたないって。

「それを考えると、まだ女ばっかりのほうがいいですね」

――でも、女は香水くさいし……、でも、男は汗くさいし……。

「どっちもイヤですね。特に汗と香水が混ざると最悪ですもんね〜」

いよいよSACCOの季節！





PHOTO/ YOICHI IWASE　STYLING/ HIROKO OKUDA
HAIR+ MAKE/ YOSHINORI SHIMOHASHI

SACCOと相性TEST デート編

キミとSACCOがうまくデートできるかどうかの相性テストだ！

1

キミはデートの誘いの電話をかけた。しかしちょっとしたことでケンカになり、彼女は電話を切ってしまった。さて、どうやって謝る？

Ⓐ即、電話をかけなおす
Ⓑ家まで直接会いに行く
Ⓒ「ほっときゃ、そのうちさめるだろう」

2

デートの待ち合わせ場所でのこと。キミが先に待ってたら、いい女がナンパをしてきた。だが、それをSACCOに見つかった。さてSACCOはどうすると思う？

Ⓐ「なにやってんの！」と一応問い詰めてくる
Ⓑしっとに走って殴りつける
Ⓒなにも聞かないでだまっている

3

さてデートコースの選択だ。ドライブ・映画・遊園地・ボーリングなどといろいろあるが、彼女が選ぶのは？

Ⓐドライブ
Ⓑ遊園地
Ⓒショッピング



4

お腹がすいたので食事をすることにした。が、彼女の料理の中に一本の髪の毛が入っていた。そのときキミは……？

Ⓐ店員を呼んでクレームをつける
Ⓑ自分の料理と交換する
Ⓒそのままだまって見ぬふりをする

5

デート中、彼女がヤクザ風の男とぶつかってしまった。ぶつかってきた男のほうが悪いのだが……ふたりはどうする？

Ⓐしばらくして、背後からそっと殴りかかる
Ⓑ彼女を制して、キミが文句を言う
Ⓒふたりともなにも言わない

6

キミはエレベーターの中でオナラをしてしまった。しかし、ほかの人たちは彼女がしたものだと思って彼女をにらみつけてしまった。さて彼女はどうすると思う？

Ⓐキミをかばって自分のせいにする
Ⓑ他人のせいにする
Ⓒ「わたしじゃないよ！」と必死に叫ぶ

7

デート中、彼女の初恋の彼氏が声をかけてきた。さて、彼女はどう反応する？

Ⓐ一応あいさつする
Ⓑ感激して泣く
Ⓒキミを自慢する

8

高層ビルのレストランからきれいな夜景を眺めているふたり。とてもロマンチックな雰囲気だ。さて、キミがどんな言葉をかければ彼女は喜ぶ？

Ⓐなにも言わないでいる
Ⓑその場の状況で判断する
Ⓒクサイ言葉でせめる

9

もう門限ギリギリだ……。彼女は"帰りたくない"というとき、どういう仕草を見せる？

Ⓐあまえてくる
Ⓑイライラする
Ⓒ動かない

10

さて最後。キミはKISSしたいのだが、そのときどういうふうにすればOKになるだろうか？

Ⓐなにげなくする
Ⓑ「していい？」ときく
Ⓒ彼女が目をつぶるのを待つ

正解

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	A	B	A	C	C	A	B	C	A

さて、結果はどうだった？　7個以上ピッタンコがあったら、キミはSACCOとまぁまぁのデートができるってことだな。3個以下だったら、どの女としたってダメかもよ……。

SACCO'S HIS

「スワンの涙」

SACCO初のドラマ出演はこの『スワンの涙』。'89年4月から半年オンエアされてたけど、みんな見ていてくれたかな？

出番はあんまりなかったけど、ビデオも発売されてるので、チェックしてみよう。



◀シンクロクラブのユニフォーム姿。なかなかサマになってたよね



▲撮影の合間のカット。スタッフと談笑してる時は、寒さなんか忘れちゃう

「ひかるサケ」

初の主演ドラマとなったのが、このドラマ。冬の北海道ロケ、マイナス11℃という雪の中でSACCOは、サケの妖精・ノンノ役を演じたのだ。寒さのキビシイなか、弱音ひとつ言わなかったSACCO。「お芝居も大好きだからつらくはありません」

CM集

今までにも数多くのCMに出演してきたSACCO。芸能界入りのきっかけとなった「アクアフレッシュ」のCM出演をきっかけに、今までに4社のCMに出演。なかでも島津製作所と、サランラップのCMが有名。どのCMもSACCOの楽しそうな表情を見て「あの子は誰？」といった話が出ていたほど。ほかにはグリコのCMにも出てたぞ。



⬆島津製作所
企業イメージ向上のためのCM。数多くのパターンがある

➡サランラップ(旭化成)
佐久間良子さんと共演、軽やかなおどりも披露したCMだ



アイドル お悩み相談室

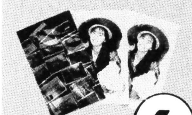
Q 以前、がさつな性格で困ってるO型人間の悩みがありましたが、ボクは典型的A型人間ということで困ってます。つまりイヤなほど神経質なのです。O型の性格がうらやまし〜。
（京都府・ジャスミン大川）



A O型の友人をいっぱいつくって、自分がどれだけ神経質なのかを思い知るといいかもね。そしていっしょに行動して、O型のいいとこを吸収しちゃうのよ。でも、A型だっていいとこはある！ 人のことを考えてあげられるし、相手がイヤがることはできないし…ね！

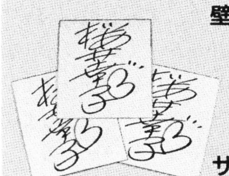
〈お悩み募集〉
お知らせです。今回から悩み相談に。採用された人に、カウンセラー役を勤めてくれたアイドルのサイン色紙をプレゼントします。悩みがある人、サインが欲しい人は、アイドルデータバンク「お悩み相談室」係までどうぞ。

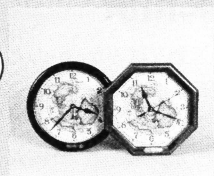
PRESENT from SACCO



5名 プロモーションパンフレット

さてさて、SACCOからプレゼントは、まず、１つめが、ちょっぴりアンティークな感じにデザインされている壁かけ時計で、２名に。それとデビュー用のプロモーションパンフレットが5名、サイン色紙を10名にプレゼント。希望者は本誌巻末の応募ハガキか官製ハガキに希望の賞品と必要事項を記入の上、送ってね。〆切は10月７日。





壁かけ時計 2名

10名 サイン色紙

STORY

「おあずけ」

９月29日より、SACCO主演のＳＦ映画『おあずけ』が公開される。ＳＦといっても超シビアなものではなく、総天然色立体コミック映画というキャッチコピーがついてるように、明るく楽しく観れる内容になっている。ここでのＳＡＣＣＯの役は遺伝子操作によって生まれた超能力少女！ 実の父親である天才科学者の悪企みを知り、それを阻止するために化け物相手に全面対決する、てのがストーリー。共演は新島弥生ちゃん。ぜひとも観に行こう！



◀『おあずけ』の１シーン
▼ＳＡＣＣＯの台本には、ちゃんとカバーまでかけてあったぞ



IDOL DATA BANK

SACCOのデータを完璧にチェックしよう！

本名	桜井幸子(さくらい・さちこ)
ニックネーム	SACCO(サッコ)
生年月日	昭和48年12月20日
星座	いて座
血液型	Ａ型
出身地	千葉県
サイズ	身長 157cm、体重 43kg バスト 79cm、ウエスト 56cm、ヒップ 83cm、 足の大きさ 23.5cm
出身校	堀越高校２年在学中
趣味	映画鑑賞
特技	体操
歌手デビューはいつ？	平成２年９月１日
ディスコグラフィ	★シングル★ 『ともだちでいようよ』('90.9.1)
TVドラマ出演歴	『スワンの涙』(フジテレビ系・'89.4〜9) 『ひかるサケ』(NHK・'90.4) 『パパ、かっこつかないゼ！』(フジテレビ系・'90.7〜9)
CM出演歴	サンスター『アクアフレッシュ』、グリコ『シャンテ』『パナップ』『ロールコーン』、旭化成『サランラップ』
どんな性格	マイペースなヤツです
自分の体で好きな所	手、鼻
自分の体できらいな所	足
好きなファッション	シンプルでゴチャゴチャしてないやつ
好きなスポーツ	陸上競技、器械体操
好きな動物	イヌ
きらいな動物	ニワトリ
好きな音楽	オフコースの『さよなら』
好きなアーティスト	中山美穂さん
好きな食べ物	なんでもＯＫ
好きな色	グレー、緑、黒、赤、白
好きな絵	なし
好きな場所	自分の家
尊敬する人	父
理想の男の子	自分の夢を持っている人
きらいな男の子	自分勝手、不潔
よくみるTV	バラエティ番組
好きな映画	ロッキー４
旅行したい国	オーストラリア、エジプト
占いを信じる？	いいコトだけ
初恋はいつ？	小学校５年生のとき
いちばん大切にしている物は？	友達、家族
愛読書	いまはありません
ライバルは誰？	いません
弾ける楽器	ピアノをすこしだけ
欲しい物	自由な時間
キスの経験	想像におまかせいたします
チカンにあったことは？	ある
結婚は何歳でしたい？	27〜28歳
コンピューターをどう思う？	わからない

IDOL DATA BANK FREE AREA ★アイドルデータバンク★

ラジオとパソコン通信がドッキング

●ニッポン放送『曽我部哲哉のオールナイトニッポン』with木原美智子



ニッポン放送の『オールナイトニッポン』とパソコン通信をつないだイベントが7月31日の深夜におこなわれた。ゲストはもちろん木原美智子ちゃん。今回は、その時の模様を紹介していこう。



▲収録は通称「BLUE　SKY」と呼ばれる第８スタジオ



◀画面を見入る美智子ちゃん。誰の書き込みを読むか決めてるところ

撮影／江尻宏明

●パソ通が得意の美智子ちゃんがラジオに出演

今回、パソコン通信との連動を試みたのは、ニッポン放送『曽我部哲哉のオールナイトニッポン』という番組。パーソナリティの曽我部さんはニッポン放送のアナウンサーでもある。

当日は、スタジオに２台のワープロが設置され、アクセス環境は準備ＯＫ！

ゲストの美智子ちゃんは、曲やＣＭの間に書き込み、放送中は曽我部さんとのＤＪと、大忙しだったのだ。

番組が終了したあとの美智子ちゃんに感想を聞いてみた。

「生放送でしゃべりながらのアクセスって、予想してたより、ずっとたいへんでした。ＣＭや曲がかかっている間しか書き込めなかったし。だけど、ラジオで話したことの反応が30秒ぐらいで返ってくるんですよ。放送でユーザーからのメッセージを紹介したら、すぐ他のユーザーから〝あ、○○さんのメッセージが読まれてますね〜〟って書かれてたり。『あぁ、今、同時にアクセスしている人がいるんだなぁ』って実感しちゃいました」

２時間の間に書かれたメッセージは全部で446件。う〜ん、すごいパワーだね!!



◀範ちゃんやPunpKin、美智子ちゃんらに続いて、パソ通での番組を持つことになったすみかちゃん

写真提供／㈱ホロネット

山中すみか EYE-NET ＃2370

★すみかちゃんもやる気満々！

最近は、パソコン通信で活躍するアイドルも増えてきたけど、７月15日から、山中すみかちゃんもＥＹＥ－ＮＥＴでのパソコン通信を始めたのだ。

以前、同じＥＹＥ－ＮＥＴの中の番組（ボードのこと）でパソ通体験をしたすみかちゃんは、その面白さにひかれてしまい、ついに自分自身でも番組を持ってしまったワケ。番組名は『山中すみかどすえ〜』。これからパソ通を初めていく抱負を、「まだ、よくわからないんですがぁ、パソ通を通じてファンの人とお話ができるのが、すっごく楽しいです」と話してくれているぞ。

写真で紹介！生放送の舞台裏



25：30

◀この日は愛知でのイベント終了後に新幹線で東京へ。新幹線の中からもメッセージを書き込んだんだって。やるな〜

美智子ちゃん到着

26：00

▼左の人がディレクターの三宅さん。美智子ちゃんを交えて、番組での話題などを打ち合せているところ。合間にネットにもアクセス

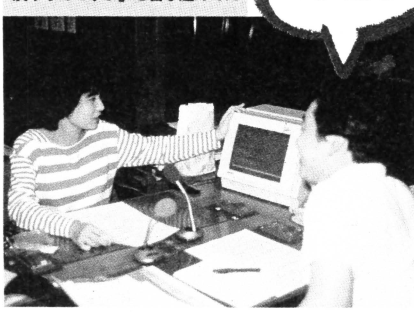
打合せ



27：25

▼さて美智子ちゃんの登場。生放送中にも、ネットの書き込みなどを紹介。自分でも「今、番組に出演中なんですよ」と書き込んでた

本番！



29：10

▼なんとか無事、放送終了。「またゲストに来てね」と曽我部アナに声をかけられ、「ハイッ」と元気に答えていた美智子ちゃん

無事終了



パーソナリティ 曽我部アナに聞く



▲局のアナウンサーなので、ＤＪだけではなく、まじめな口調でニュースなども読む時も

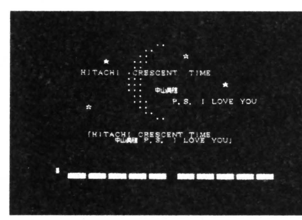
──今回、パソコン通信を取り上げようとしたいきさつは？

「僕もね、たまにパソコン通信はやっているんですが、リアルタイムで多数の人とのコミュニケーションが可能なメディアだと思ってたんです。そしたらパソ通をやってるアイドルの人がいるっていうんで、『ゲストに呼んで実演してもらおう』って話になったんですよ」

──今後、また何か企画していこうと思ってますか？

「う〜ん、今回は初めてだったせいもあってうまくリスナーに伝わったか不安です。だけど、電話やＦＡＸはリクエストなどで利用されているんだから、パソコン通信でも利用できるときが来ると思うわけ。またチャンスがあれば僕の番組でも２回目、３回目をやっていきたいですね。読者のみなさんも、なにか要望があったら、番組までハガキを送って欲しいな。よろしくね」

中山美穂
P.S. I LOVE YOU
ニッポン放送系
毎週日曜日23：30〜24：30

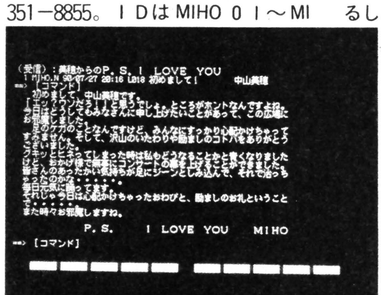


★ラジオ番組とパソコン通信がリンク

美穂ちゃんのラジオ番組『P.S. I LOVE YOU』は、番組でネットも運営しているのだ。このネットは公開ＩＤ制なので、誰でもアクセスできる。アクセス番号は03−351−8855。ＩＤはMIHO０１〜MIHO０５までで、パスワードはそのままリターンを押せばＯＫ。（1200bps／300bps）

番組の収録中の裏話や美穂ちゃんに関するデータなどが登録されているし、ときどき、美穂ちゃんからのメッセージもポストされる。また番組へのリクエストやお便りも、そのまま電子メールで送れるなど、番組との連動もバッチリなのである。

今後はネットからのメッセージを紹介するコーナーも番組内にできるようなので、ハガキよりも放送で読まれる可能性大。



▲美穂ちゃんからファンへのメッセージも入っている

IDOL DATA BANK

♪ MELODY DATA ♪

ともだちでいようよ

作詞/森 浩美 作曲/中西 圭三、小西 貴雄
編曲/松本 晃彦 歌/桜井幸子

```
トモダ゛チデ゛イヨウヨ      サクライ サチコ
@27T144L8Q805
F16F16FFFFGF4C16C16FFFFGF4CFFFF4FGFA4G
F4.R8C16C16FFFF4FGFA4GF4DFDF4.F4EFFG2.
R8F16F16FFFFGF4C16C16FFFFGF4CFFFF4FGFA4
GF4.R8FB-AFB-4B-B->C<A4GF4DFDF4.G4FGG2.
R4CEF4FGG4GB-AGF4.R8CEF4FGGG4E4EF4.R8C
EF4FGGG4B-AGF4FGAGDDG4AB-GA2G2R4FFF4.F
E4FF2.R8F4A4B->CC<FFF2F>C4C<B-2R8>C4C<
B-4.F4A2AB-AGAG2.R8R4GFGF4GGFGFGAGF4.B-
4A4.B-4B-B->C<AAGF4R8GFG4GF4GGFGAGF4.B-
4A4.B-4B-B->C<AAGF4R8AAAA4.>C4C<B-AA4A4
B-B-B-B-AGA4GG2C4AAAAAB->CC4<GG4.R8CB-4
AGFG4FG4F2.R8
$
```

アイドルデータバンクの情報や上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局にある郵便振替用紙の通信欄に、あなたの欲しい機種名（88mkII/88SR/88VA/98(5' 2DD）の4種類のいずれか）を必ず記入し、口座番号 東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代含む）を送金してください。なお、メロディデータは88SR、88VAの2種類のみ対応しています。また88VA以外の3種類は、本体に付属してきたシステムディスクが必要です。DISK送付作業は約1カ月ほどかかることもありますので、ご了承願います。

用事もないのに電話をかけたり
遊びに呼び出したりね
特別な事じゃないけど それなりに罪じゃない
一晩中でもつきあいたいけど
世間の目がうるさいし
これでも「優等生だ」と 評判いいから・・・

ビデオとばすみたいにね はずむノリの関係で
恋に悩む女のコは ちょっと趣味にあわなくて
都合いいけど 大事にしたい 二人の距離を続けたい

ごめんね ともだちでいようよ あぁこのままで今は
恋なんか煩わしくて あぁヤッカイなものだね
わたしのココロに 男の子がいるみたい
そうしっかりつかめるまで ともだちでいようよ

何度かキスしてジリジリときめく
憧れだってあるけど
選ぶ髪型も洋服も好みに出来ないよ
マニュアル通りに言葉を覚えて
愛なんか囁いても
この場所から逃げたくなる 笑い転げて・・・

いそぐ気持ち分からない訳じゃ私ないけれど
慣れて気安くなったら ワガママたちが暴れだす
口論になっていつか二人はどこかチグハグ続かない

ごめんね ともだちでいようよ あぁこのままで今は
恋なんかよく分らない あぁ生き物みたいだね
不安になったり あぁ気まずくなったら
そうココロ蹴飛ばせばいい ともだちでいようよ

ごめんね ともだちでいようよ あぁこのままで今は
恋なんか煩わしく あぁヤッカイなものだね
わたしのココロに 男の子がいるみたい
そうしっかりつかめるまで ともだちでいようよ



▲9月1日にリリースされたばかりのデビュー曲『ともだちでいようよ』は、もう聴いたかい？ C/W曲は『素顔になれば』。2曲ともノリのいい、アップテンポな曲なのだ



アイドルデータバンク
HOT LINE

データバンクに対する要望、アイドルに関する質問など、お便り大募集！

★今月の表紙あてクイズの当選者は

今月の表紙当てクイズ、正解はもうおわかりのように桜井幸子ちゃん。ヒントを出したせいか約⅓の人が正解していたぞ。抽選で選ばれたのは、広島県の斎木幸範くん、佐田卓也くん、京都府の安田嘉男くんの3名。さっそくテレカを送るので期待して待ってるよ〜に。次に残念賞だけど今回は該当者なし。まぁ、ドラゴンジムが特集だったからしょうがないかな？ ちなみに「今年の新人…」というヒントだったわけだけど、答は桜井幸子、越智静香、高橋由美子の3人のどれかを選んだ人が圧倒的に多かったのだ。

★12月号の表紙を当てよう

さて、今回の表紙当てクイズでは、12月号（11／8発売）の表紙を当てて欲しい。予想したアイドルを1名ハガキに書いて、編集部「12月号表紙当てクイズ」係まで送ってちょうだい。正解者の中から抽選で3名にコンプテレカをプレゼント。また予想した子が他のページに出ていた場合などにも抽選で残念賞をあげよう。ちなみにヒントは「コンプティークにピッタリ」な子だ！

▼11月号の表紙は「おっこらせ日記」でおなじみ、小川範子ちゃんだ！



★HOT LINE情報コーナー

毎回、読者のみんなからのハガキに答えているこのコーナー、今回は読者からの応募ではないんだけど、8月1日に行われた『第4回国民的美少女コンテスト』の結果を報告しよう。

後藤久美子がイメージガールになっているこのコンテストからは、今までに藤谷美紀や細川直美などが芸能界入りしている。



▲沢口靖子or薬師丸ひろ子に似てる(？)小田茜(あかね)ちゃん

さて今回、グランプリを取ったのは小田茜ちゃん。栃木県出身の12歳。なんと現在、小学6年生なのだ。来年春に、コロムビアレコードから歌手デビューすることになっている。小6と聞いて、「え〜、そんなに若い（？）の〜？」と思ったひともいると思うけど、ゴクミだって、初めてNHKのドラマに出たときには茜ちゃんと同じ小6だったので、若すぎるっていう心配はないのかもね。サイズは身長160cm、B79－W58－H81。趣味が読書＆音楽鑑賞、特技がバスケットボールということだ。

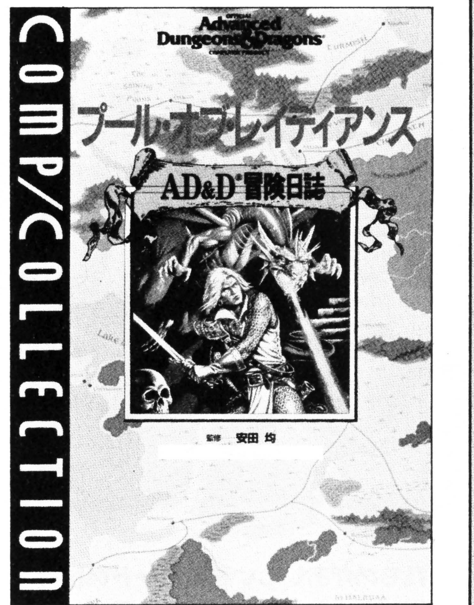
コンプコレクション第3弾!

誌上リプレイ方式で『プール』
の世界を完全ガイド

『プール・オブ・レイディアンス AD&D®冒険日誌』

監修・安田均　著者・清松みゆき

予価1,200円(税込み) B5判





コンプティークが AD&D®の世界を いま解き明かす!!

近日発売予定

※おわび　製作進行の都合により、発売が大幅に遅れていることをおわび申し上げます。

COMP/COLLECTION

コンプコレクション第4弾!

ファミコンゲームの作り方が
この一冊でわかってしまう

『RPG製作ノート〜 MAKING OF MADARA』

㊫ファミコン編集部特別編集

予価1,200円(税込み) B5判



人気RPG「マダラ」の企画から、ロムのマスターアップまでを徹底追跡

9月下旬 発売予定

マダラ攻略の情報満載!

『魍魎戦記MADARA 公式攻略ガイド』

㊫ファミコン編集部特別編集



定価580円(税込み) B6判

好評発売中!

角川書店

HARD PACK PAGE



くだものがおいしい秋。ハードの世界でも今年の新製品はおいしいぞ。ZOOM UPではいつもとはちょっと目先を変えて、携帯用の超小型TVを大特集。WELCOME TO MACではジャック・ニクラウスがキミをコーチしてくれる、ゴルフゲームを紹介しよう

NEW PRODUCT 1

人気のソフトが本屋で買える!!

双葉社『SOFBOX』2,500円〜

一時期トマトやキュウリを育てるための種と養分などのセットを「トマトの本」という名称で売っていた本屋さん。最近ではビデオも置いてあったりして、なかなかガンバッテマス。

今度は何を扱うのかなあ、と思っていたら、出るべくして出たというか、やっとその気になったというか、ついにパソコンソフトを扱うことになったのだそうだ。

本屋で扱うパソコンソフトの第１号シリーズの出版元は「漫画アクション」などで有名な双葉社。かつて人気を集めたゲームソフトや、新規開発のオリジナルソフトを『SOFBOX』というシリーズにして出版するんだそうだ。

なにせ販売ルートは全国２万店の書店、価格はＣＤ並みの2500円から、というから、要注目だね。

『SOFBOX』は、「スーパーゲームシリーズ」(名作ソフト選)、「ファンタジカシリーズ」(新作ゲームソフト)、「スーパービジネスシリーズ」(ワープロなどのビジネスソフト)、「スーパーライフシリーズ」(家計簿、音楽など個人生活を充実させるためのソフト）の４分野に分かれている。昔の人気ソフトが安くなって再発売される「スーパーゲームシリーズ」も楽しみだけど、オリジナルもこの値段で提供しようという心意気の「ファンタジカシリーズ」にも期待ワクワク。

対応機種はPC-8801、MSX2、PC-9801の各シリーズ。とりあえず10月上旬には、第一弾として「スーパーゲームシリーズ」から30タイトルが発売される。主なラインナップは、『メルヘンヴェール』、『抜忍伝説』が全機種、『天使たちの午後』が88、98シリーズ用など、かつての大人気ゲームばかり。まだやったことのないひとも、これを機会にプレイしてみたら？　価格は2500円から、いちばん高い「ディガンの魔石」(98用４枚組)でも3,400円。

パッケージも世界物語全集みたいな感じで、本棚に並べてもなかなか納まりがよさそうだ。

問い合わせ☎03(5261)4811



▲かつての人気ゲームを低価格で！　本屋さんで気軽に買える『SOFBOXシリーズ』

 イラスト／スージィ甘金　価格はすべて税抜きです

NEW PRODUCT 2

用途に合わせて分離が自由 ポータブルの理想型！

シャープ『ノートワープロ　WV-700』218,000円

最近新幹線なんかの中でも、ノートワープロやパソコンを使ってる人が増えている。そこまではいそがしくないよってキミも、出かけた先でワープロを使いたいときもあるでしょ。そんなキミにはコレ。なんてったって、本体とプリンタ、フロッピーディスクドライブが、バラバラに分かれるから、本体は303×226×30㎜、重さ1.4㎏まで小さくなってしまった。移動中は本体だけあれば十分。

単３アルカリ乾電池と充電式バッテリーパックの併用で連続最大８時間使用可能。これにＡＣアダプターを含めて３種類の電源が使える。もちろん電源オフ時もバックアップしてくれるので、移動中に入力したデータはコンセントのあるところでフロッピーに保存すれば大丈夫！

MNPクラス４、2400BPSでの通信でも可能。表計算ソフト「書院カルク」も入っていて、いざというときとっても便利。プリンタに接続すればアウトラインフォントできれいに印字してくれるよ。

問い合わせ☎03(260)1161



▲本体だけならたった1.4㎏『WV-700』

NEW PRODUCT 3

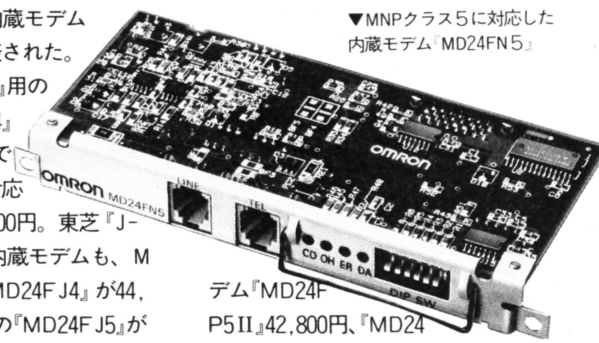
内蔵型でこの価格、ノートパソコン専用モデム登場‼

オムロン『MD24Fシリーズ』38,800円～49,800円

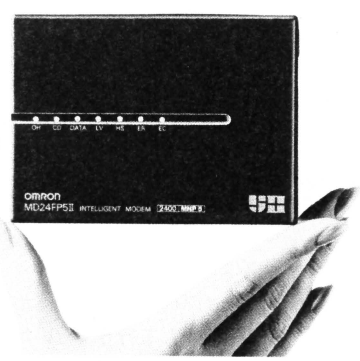
モデムには定評のあるオムロンから、ノートパソコン用の内蔵モデムが４機種そろって発表された。まずNECの『98NOTE』用の内蔵モデム『MD24FN4』がMNPクラス４対応で39,800円、クラス５対応の『MD24FN5』が44,800円。東芝『J-3100』シリーズ用の内蔵モデムも、MNPクラス４対応の『MD24FJ4』が44,800円、クラス５対応の『MD24FJ5』が49,800円と価格もお手ごろとなっている。パワーセーブモードなどの省電力化もバッチリ。

同時に110×80×22㎜の小型MNPモデム『MD24FP5II』42,800円、『MD24FP4II』38,800円も発売されたから、デスクトップとノート型を両方使っているキミにはこちらのほうがオススメかな。

問い合わせ☎03(5488)3221



▼MNPクラス５に対応した内蔵モデム『MD24FN５』



▶こちらは同時発売のポケットモデム。重さはたったの150g

NEW PRODUCT 4

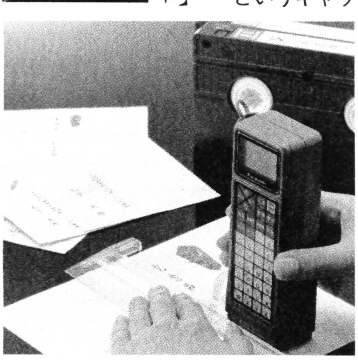
ラベルにハガキに自由自在！　毛筆書体も印刷OK

松下電器産業『電子えんぴつ　KX-N102』24,500円

〝簡単入力、気ままに印字〟というキャッチフレーズで登場の松下電器産業『電子えんぴつ』。要は超小型のプリンタ付きワープロ。使い方の手順を説明すると、1.付属のペンで液晶画面に文字を書く。2.変換キーを選んで漢字やカタカナに変換する。3.印字フォーマットを設定する。4.ラベルやハガキに印字する、となる。自分の字に自信のある人でも、ビデオのラベルやハガキの宛名、ノートや本に書く名前なんかにはキレイな活字風の文字が使いたいよね。かといってパソコンやワープロではノートの表紙などには印刷できない。松下電器さんもそのへんのところをちゃんとわかっていて、このくらいならひとつ買ってみようかという、24,500円という価格で出してきた。ニクいなあ。

そのうえこの『電子えんぴつ』、毛筆の書体を3,300文字も内蔵しているから、手紙の宛名やのし紙、年賀状なんかに使うとカクチョウ高いぞ。文字のサイズや飾り文字、イラストや記号も豊富で、手紙を出すのが楽しくなるかもしれない。ラベル印字には均等割り付け機能を使ってバランスよく印字すれば、かなりカッコよくまとまるよ。

問い合わせ☎092(431)2111



▲どこにでも手軽に印刷できる『電子えんぴつ』

NEW PRODUCT 5

フロッピーのオマケにソフトがついてくる!?

日立マクセル 有名ソフト紹介シリーズ オープンプライス

フロッピーといえば、パソコンの周辺商品の中でも、いちばん差別化が難しい商品だ。そのためメーカー各社は、高温にも十分耐えますとか、泥汚れにも強いとか、カラフルな色を取りそろえましたなんて特色を出そうと必死。ハタから見てると楽しいけど、メーカーは大変だろうなあと思ってしまう。

日立マクセルも、悪条件に耐えるフロッピーを発売する一方で、10枚セットを買うとその中にデモ版ソフトが入ったフロッピーが付いてくる、ひと味ちがった付加価値戦を展開し始めた。

付いてくるソフトの第１弾は、マイクロソフトのビジネスソフトシリーズ。つい先月日本語バージョンの発売が発表された『Microsoft Works』をはじめとして、『Multiplan』『Chart』『Quick BASIC』など、マイクロソフト社の人気ソフトだ。とくに『Works』は、ワープロ、表計算、データベース、通信の機能を持ち、それぞれがまるでWINDOW 上で動いているかのように使える、というパソコン初心者にもオススメの一品だ。

どうせ10枚セットを買うのならこの『有名ソフト紹介シリーズ』にして、デモ版はおとうさんに見せて上げよう。パソコンはちょっと……と尻込みしているおとうさんも、これならきっと使ってみるんじゃないかな。ここで株を上げとけば、周辺装置のひとつも買ってもらえるかもしれないよ。

問い合わせ☎03(241)9311



▲マイクロソフト社のビジネスソフトの試用版が付いてくる『有名ソフト紹介シリーズ』

NEW PRODUCT 6

小さな体にビッグな画面!!

松下電器 ポータブルプロジェクター01・PRO 100,000円

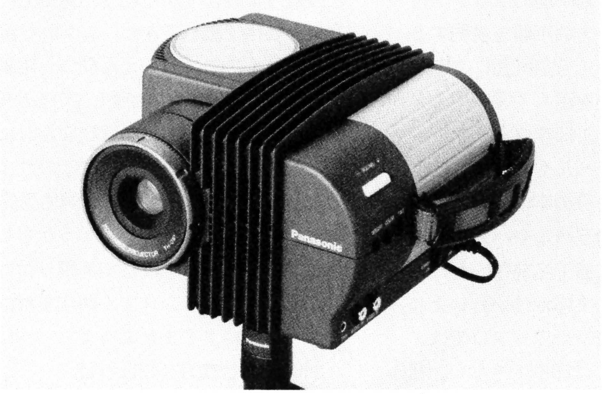
これからのシーズン、学園祭やら運動会やらでビデオカメラを回す機会も増えるんじゃないかな。べつに決定的瞬間は撮れてなくても、自分や友だちの顔が映っているだけで楽しいものだからね。だけどせっかく撮ったビデオも、自分の部屋でひとりで見ていたんじゃちょっとさびしい。やっぱりあーゆーものはみんなでワイワイやりながら見なきゃ。……とは言っても普通のテレビじゃ、みんなで見るには小さすぎる。そこで登場願うのがコレ、松下電器の『ポータブルプロジェクター01・PRO』。重さ2.7kg、幅200mm、高さ127mm、奥行き194mmというこのサイズなら、片手でも持てる。これなら持ち運びも簡単だから、友だちの家や、気のあった仲間との旅行なんかにおともしてくれるね。そんなボディの小ささに似合わず投射できる画面サイズはフリー。とはいっても際限なく大きくなるわけじゃなく、メーカー側の推奨サイズは14～70インチまで。

画面サイズの調節は、本体と投影面の距離を調節して行う。だいたい50インチの画面なら、1.9mくらい離すことになる。音声も内蔵スピーカーで再生できるけど、モノラルになっちゃうのが少し残念。

接続はじつにカンタンで、ＡＶ入力端子に手持ちのビデオからのコードをつなぐだけ。もしも再生機能付きのビデオカメラを持っているなら、撮ったその場で上映会もできる。これは盛り上がるぞ～。旅行に行ったときなんかは、昼間撮ったビデオを、夜に宿に帰ってから見るなんてのもオツだねえ。

部屋が狭くて、奥行きの長い大型テレビが置けないよ～って人にも、これはオススメかな。価格もお手軽なジャスト100,000円。『01・PRO』でミニシアターはいかがかな？

問い合わせ☎0726(22)8181



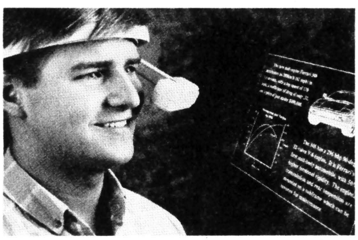
▲スクリーンと電源さえあれば、野外シアターもＯＫ

ZOOM UP

短小軽薄なんてことばももう古いけど、世はまさに小型軽量の時代。てなわけで今月は小型テレビの特集だ！

家電製品というのは、顧客のニーズをちゃんと捕らえて、すぐに商品に反映させてくれる。洗濯機はファジー理論まで採用しちゃってドンドン賢くなり、冷蔵庫は勝手に氷をつくりながらドンドン大きくなる。まったくありがたいことだ。

もちろんテレビだって順調に進化を続けている。


▲究極的ポータブルTV『プライベート・アイ』

シャープから出ている液晶テレビは、４型。女性のハンドバッグにだって入る。セイコーエプソンの3.3型テレビは車の中でも使えるように、カーアダプターまで付けるという気配りの良さ。

ソニーや京セラなんかウォークマン感覚でビデオが見られるようにと、８ミリカセットと組み合わせるデッキタイプの４インチモニターを発売している。先月紹介したビクターの『GET'S』シリーズの液晶テレビだって腰にぶらさげて歩ける。

これらの小型テレビ商品群の中でも、チェックを入れておきたいのは、三洋電機の液晶カラーテレビ『C-33LC2』(60,000円)と、トーメンエレクトロニクスがサンプル出荷を始めた輸入物の超小型ハンディモニター『プライベート・アイ』(サンプル価格128,000円)。

三洋電機の『C-33LC2』は、3.3型の液晶画面採用のテレビで、ボディサイズが、幅915×高さ140×奥行175mmの超薄型タイプ。このサイズで液晶画面だけでなく、チャンネルやボリュームボタンも付いているというのだから、世の中便利になったもんだねえ。液晶パネルの大きさは65×51mm。

でもこいつのいちばんの特徴はこのサイズじゃあない。豊富なオプション群を利用しての、使い方がユニークなんだ。なんとシステム手帳ホルダーってのまで用意されているんだゾ。このホルダーに本体とスピーカーをはめ込めば、『C-33LC2』をシステム手帳にセットすることができるわけ。

もうひとつの『プライベート・アイ』は、米国マサチューセッツ州にあるReflection Technology社が開発した、本当に小さなハンディ・モニターだ。どんなに小さいかは、ソレをヘッドホンのように頭に付けて片目で見る、ということから分かってもらえるでしょ。なんと手の平にすっぽりと納まる１インチのディスプレイ。重さもたった64g。だけど実際にこれをつけてる人には、50インチ並の大きさに見えるのだ。


▼リフィルサイズのサンヨー液晶TV『C-33LC2』

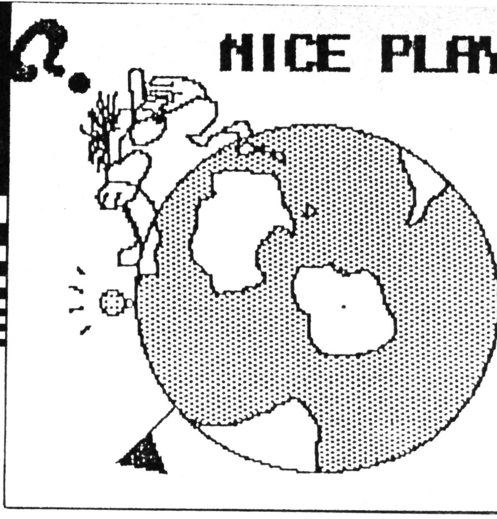
その秘密を説明しよう。ファインダー内には、縦に並べた280個のLEDがある。これを、回転する鏡に反射させ、鏡の回転とLEDが光るタイミングを合わせることで、ユーザーに720ドット×280ドットのスクリーンがあるかのように見せてるというわけ。とーぜんのごとくモノクロ(というよりは黒地に赤一色)なのと、IBM-PC専用なのが残念! 片目しか使わないので、器用な人ならモニターを見ながら、本を読んだりすることも不可能じゃない。ま、究極のモニターと言える。う～ん、サイバーだぜ。

自分の、それも片目だけでしか見れないから、目の前にいる人に見られたくない画像を表示しても安心。キミの未来を占ってあげよう、ここに映るんだよ。なんていい加減なこと言いながら、女の子に近づくのにも使える、かもしれない。



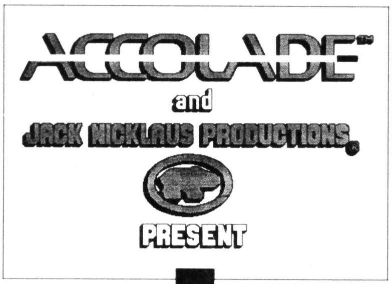
ソニー『ビデオウォークマンコンポ』のシステム構成。小型かつ高性能が自慢

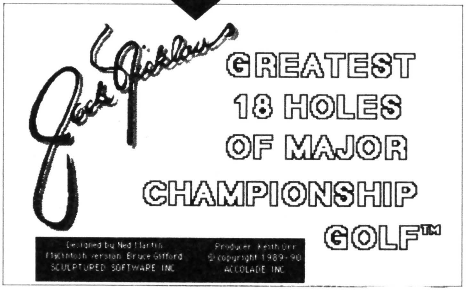
WELCOME★TO Macintosh



世は空前のゴルフブーム。ってなわけで今月はゴルフゲームを紹介しよう。コンピュータのなかのコースなら、手軽に回れるし、なによりお金がかからないのが魅力かな？

J・ニクラウスがキミをコーチ!!





▼ニクラウスのサイン入りタイトル
◀楕円形の熊のマークはジャック・ニクラウスのシンボル

その昔、ゴルフはオジサンのするものと相場が決まっていたけど、最近は女性の、それも若いギャルなんかがゴルフをガンガンやっているみたい。時代も変わったなぁ。まぁ緑に囲まれた中を延々と何キロも散歩するんだから確かに健康的だけど、けっこうお金がかかるからねぇ。ついついゲームソフトなんかゴソッと買ったりしちゃうともうできなくなってしまう……。

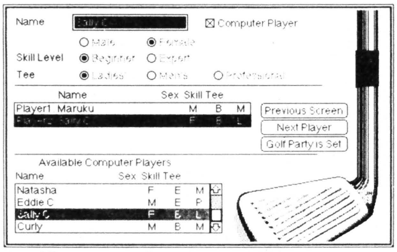
そんな、金はないけどヒマならあるって人（かどうかは知んないけど）にはおススメのゴルフゲームがある。このソフト、妙にタイトルが長いんだけど、『JACK NICKLAUS' GREATEST 18HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF』っていうんだ。あのジャック・ニクラウスがデザインしたコースデータ付きなもんだから、こんな長ったらしい名前になったわけ。発売元は『Ｆ１グランプリ』や『テストドライブII』でおなじみのACCOLADE社。ちなみにカラーでもプレイできる。白黒しかお見せできないのが残念。

実際にプレイに入る前に、練習用ホールで練習することができる。ここでボールを打つタイミングの練習と、クラブの飛距離を身体でおぼえよう。ボールを打つ動作はリアルタイムになっていて、マウスをクリックすると画面にあるパワーゲージが上がっていく。これでいい、というところでもう１回マウスをクリックすると、今度はスイングのゲージが下がってくるので、さらにもう１回、スイングのタイミングを決めるためにクリックする。タイミングが速いとドローボール（右利きなら左に曲がる）に、遅いとフェードボール(右利きなら右に曲がる)になる。

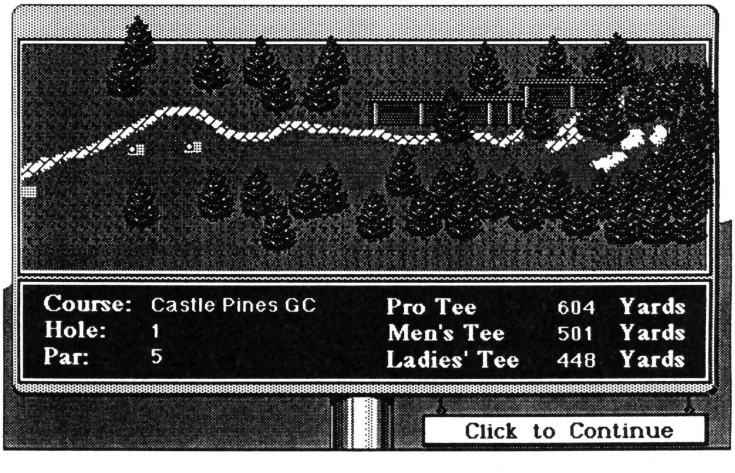
飛距離はだいたいの値がマニュアルに書いてあるんだけど、実際に打ってみるとスキル（ビギナーなのかエキスパートなのか）によってかなり変化する。ティーの位置もエキスパート用、男性用、女性用の３カ所が用意されているので、自分の実力にあわせて選ぼう。

もちろんグリーンでのパットの練習もできる。パットの方法もスイングの時と同じようにマウスでクリックするだけだ。

ある程度練習してコツをつかんだら試しにコースに出てみることにしよう。



▲一緒にラウンドするパーティを選択



◀これが第1ホールの全景だ

 イラスト／渡辺天留子with Macintosh Plus & Comicworks



▲ニクラウスからのワンポイントレッスン。声も出るぞ

もちろん相手は女性を選ぶ。そのほうが気分がいいからね。コースに入るとそのコースのワンポイントアドバイスをニクラウスがしゃべって教えてくれる。ただし英語でだけどね。

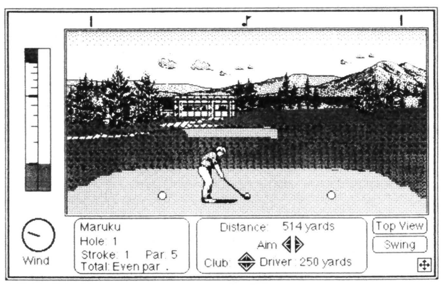
コースは3コースあって、飽きがこない。といってもテクニカルなものばかりではないので、わりと気楽に楽しめる。景色は白黒だとそれほど良いわけじゃないけど、カラーにすると色とりどりでぐっと見栄えが良くなる。

プレイの方法はスキンプレイとストロークプレイの2通りがある。スキンプレイというのは、ホールごとに賞金が設定されていて、ストロークの数がいちばん少ないプレイヤーがそのホールの賞金を獲得する。引き分けたときはつぎのホールに賞金が持ち越され、つぎのホールで勝ったプレイヤーがまとめてもらえる。こうして1ラウンドで賞金をどれだけ稼げるかを競うプレイだ。もうひとつのストロークプレイというのは全ホールのストローク数の合計を競うふつうのプレイだ。

どちらの方法も4人まで参加できる。もちろんコンピュータが操作するプレイヤーも選択できるので、1人で遊ぶ場合でも相手をしてもらえる。4人ともコンピュータにしてしまうと、単なるTVのゴルフ放送になってしまう。

コンピュータ側の選手にはJack N、Nancy D、lars X、Babs R、Art M、Natasha、Eddie C、Sally C、Curly Oと全部で9人いる。それぞれくせがあるが、JackとEddie を除いた7人はビギナーか中級レベルのプレイヤーばかりだから、相手にしてもそれほどのこともない。とくに女性はビギナーばかりなので、はじめてのプレイでも勝てる可能性はある。

● ティー・ショット ●



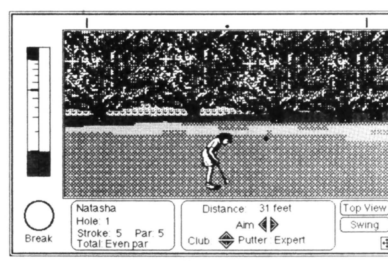
▲ティー・グラウンドからの第1打

コース上では打つ方向とクラブを選択する。クラブはビギナーの場合はコンピュータが適切と思われるクラブを選んでくれる。エキスパートになると最後に使用したクラブが選択されたままだから、距離を見て選びなおさなければならない。距離は画面にヤード単位で表示されるからそれを参考にできる。風の方向と強さも画面左下に表示される。線の長さが強さで、伸びている方向が風下（つまり風の吹いている方向）だ。風が強い時は注意しないとけっこう持ってかれてしまう。後はガンガン打つだけだ。

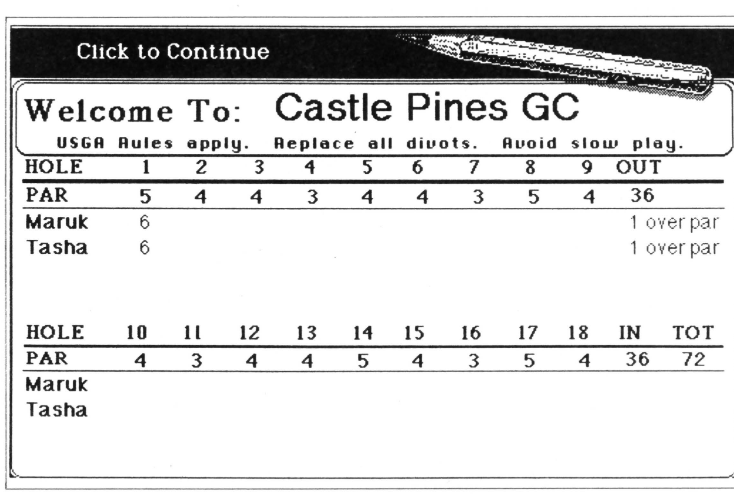
全体的に気楽にプレイが楽しめるようになっているんだけど、打つタイミングの取り方がちょっと難しいかな。指定されたラインよりちょっとでも手前だったり越えたりするだけでボールがかなり変化してしまう。こればっかは現実と同じで練習しかない。もっともお金はかかんないからヒマ人にはもってこいだと思うけどね。

カラスが出てきてボールを持っていってしまったり、ギャラリーがそこら中にウヨウヨいたり、なんてことも盛り込むと、かなりリアルになるかと思うのぼくだけかなぁ……。

● パット ●



▲グリーンでのパット。緊張の一瞬だ



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
PAR	5	4	4	3	4	4	3	5	4	36
Maruk	6									1 over par
Tasha	6									1 over par

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT
PAR	4	3	4	4	5	4	3	5	4	36	72
Maruk											
Tasha											

◀結局1ホール目は仲良くボギーを叩いてしまった

●1日15分の奇跡!!●全国の学校で話題。驚異の暗記テク!!

- ●英単語200個を1日で丸暗記！
- ●歴史年表なら、10分で30項目！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら一夜づけでOK！

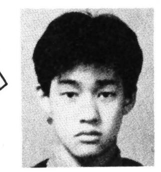
※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース
●高校受験コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

●現在、会員数100,000人！萩原先生に全国から10,000通以上のお礼の手紙が毎年指導部に届いています!!

武南 宏治くんの場合は
東大理Ⅰ類・慶大工学部
（筑波大附属高校卒）



ぼくの東大合格作戦！
合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。





たの体験が… ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!



山田 和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

難関、早稲田の壁を突破！
今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。



牧野 早江子
名古屋北高校
（名塚中卒）

やっぱり頼りになる暗記法！
なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ！



山岡 信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！
義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。



松田 幸子
青山学院
女子短大英文学科
（青学附属高等部卒）

アソビ半分で効果が！
暗記のやり方は語呂あわせだけでしたが、それだけでは間にあわず、貴講座を利用させてもらいました。実際にやったところ、実にかんたん。なるほど！と感心しながら、アソビ半分で楽しく続けました。私に最適の必勝法でした。

テクノポリスソフト
新作ゲーム情報

mity ―ミウィ―

第6回

作画（さくが）：富士参號（ふじさんごう）



●今秋発売のアドベンチャー・ゲーム「ミウィ」の広告まんがです。内容に関するお問い合わせは直接、テクノポリスソフトあてにお願いします。

ひろばのコーナー

祝・ひろコのイライザ・ヘア復活!!



ザンゲの値打もないけれど

今月はなんと！　コンプティーク編集部で最高の地位と権力を誇るボスキャラ佐藤が、ザンゲするぞ！　みんな、土下座して聞けぇ！

つるかめ久木の巻

①８月号141Ｐ『三國志Ⅱ』を見よ。「関羽よ、行け！」なーんて書いてあるクセに写真では一騎打ちしてるのは張飛だぞ。もしかしてコレ、変わり身の術ってヤツか？　②88Ｐの「今月のプレゼント」が合計５名とは、これいかに。５×３＝５とは知らなかったぜ。（AXCIE、他）

お答えします。①＝変わり身の術ってヤツです。②＝知らなかったでしょう。では皆さんゴキゲンヨウ（深々とお辞儀をする）。

赤貧の編集者Ｅ氏の巻

①８月号ドラゴンジムの「銀幕見聞録」だが『デイズ・オブ・サンダー』は松竹洋画系ではないか？　②290Ｐの杉本理恵、299Ｐの小川範子の右下の写真、ともに左右逆だろ。③「NEWTYPE攻略日誌」は２号続けて第44回だぞ。（藤井雅文　他）

①と②については返す言葉もない。が、③についてはどちらも44回でいいのだ。あれは実は３回続きだったのだ。続けて読むと感動だ。なお、45、46回は欠番となる。

プリティー平井の巻

①８月号『遙かなるオーガスタ』の先月の順位が抜けてますよ。②あのぉ、コミック『ルーンワース』第13話のタイトル、『オスト・ラコン城』じゃないんですけど……。ケイコちゃん、ザンゲ！（迎　夏生、他）

ああっ、このコーナーからはもう足を洗ったと思っていたのに……。ふっいいもん、どうせ平井なんかウォンバットだもんね！ところで『ルーンワース』第13話の正式タイトルは「オスト・ラコン神殿」でした(謝)

ボスキャラ佐藤の巻

８月号247Ｐの最後に「次回８月号の清松FASAレポートを待て」と書いてありますが、８月号は２回出るんですか？　あ一楽しみだ。（銀眼僧）

あの記事の担当編集は浜田でした。浜田が編集者としてどれだけ成長したかをみるために、わざとわかりやすい間違いを入れてみたのです。校正ミスは編集者の責任です。だから責められるべきは浜田です。やーい浜田が悪い浜田が悪い浜田が悪いっと。

ラグジュアリーひろコの巻

①８月号の「グラ・ゲリ」の高島大クンへのコメント、「ボテちゃん」ってのはヒドいんじゃない？　「ポテちゃん」でしょ。②「フォーチュン・クエスト・クラブ」、たしか７月号も第４回でしたっけねぇ？（金銀妖瞳、他）

①うーん、こりゃたしかにヒドイ。ボテちゃん、じゃなかった、ポテちゃん、ごめんね。②そーだよ。７月号は本物の第４回、８月号はウソの第４回なんだも～ん、だ！

イラスト／中野豪



今月のザンゲ王！

今月のザンゲ王は、またしてもＥ氏！　先月、つるかめ久木とゆー思わぬ伏兵の乱入によってＶ３を達成できなかったＥ氏が、みごと雪辱を果たしたワケである。うーむ、執念深い男よ。そーいえば先日、つるかめ久木が新宿で何者かに背後から襲われたと聞くが、犯人はもしや……鳥居（なんでやねん）、じゃなかった、Ｅ氏か？？？　謎が謎を呼び、大波乱のザンゲ王争い、来月はどーなることやら。トホホのホ。



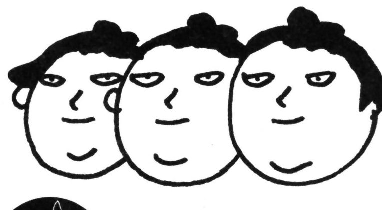
ザンゲ王の御言葉

“選ばれてあることの恍惚と不安、ふたつして我にあり”などというが、ドラゴンジムにザンゲが多いのはそれだけ万人の注目を集めているということだ。してみると、ザンゲ王もまた名誉ある地位。うわっはっはっ、奴隷ども、陛下と呼べ!!

ザンゲ王予想的中者発表！

どーでもいいけど、Ｅ氏の人気はすごかった！　やっぱＶ２しちゃったのが効いたんだろーな。で、的中者のなかから抽選で広瀬勝之、ＤＥＥＭ、高士雅文、フラッツ、金城大誠の５名に、テレカを進呈することになった。当たらなかった人、ごめんね。告発賞は、恐れ多くもボスキャラ佐藤のミスを告発した（知らなかったんだろーけど）銀眼僧、おまえだ！

今月の３バカ大将



世の中には、こんなにかわいいバカさんたちがいるんだよ、と教えてくれたアナタに、テレカをあげちゃう！

キミのまわりのジャンキーなやつ

うちの親父は、車の助手席の窓から首を出して誘導してた時、駐車してあったダンプの角に後頭部をぶつけて大ケガをした。その日、縫ってきた頭をセッケンで洗いながら強がってみせる親父の姿がケナゲだった。（大阪府　出口誠治）

うっ、憎めない父ちゃんだぜ。出口、いい親を持ってシアワセだな。その後、ケガの具合はどーだね？（ひろコ）

私の思いこみ・Ⅰ

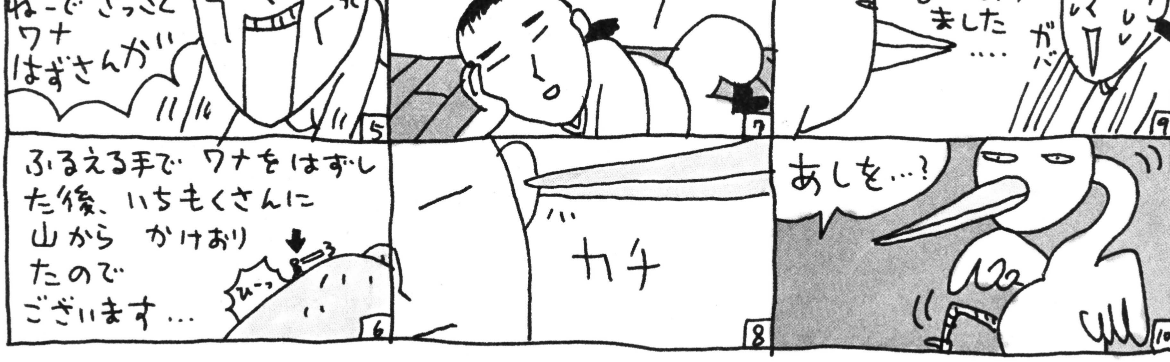
中学に入るまで、「北酒場」を「北墓場」だと思ってた。「北の～墓場通りには～長い髪の女が似合う～♪」……けっこうコワい歌だ……。（岡山県　諸行無敵）

「ちょっと～お人よしがいい～。くどかれ～上手なほうがいい～♪」ってか、わっはっは。ひろコも髪が長いけど、どっちかっつーと酒場より墓場向きの女かも……。（ひろコ）

私の思いこみ・Ⅱ

いまから４年ほど前、テーブルトークＲＰＧというものをはっきりわかってなかったボクは、当時連載されてた『ロードス島戦記Ｉ』を、演劇の脚本かなんかだと思ってた。すぐに、そうじゃないって気がついたけど。（愛媛県　オタクセブン）

あ、これはけっこう身におぼえのある人がいるんじゃないかな。ひろコも最初は、よくわかってなかったよ。（ひろコ）



Graphic Guerrilla

グラフィック・ゲリラ



みんな、元気に新学期してるか〜？　ひろコは結局、夏休みなんか取れなかったよ〜ん。でも、日帰りで海にも行ったし、花火もしたし、けっこう楽しい夏であった。さあ、冬が近くなったら、今度はスキーだっ。ふははは、雪よ早く降れえ〜！



今月のひろコ賞



▲兵庫県　高島大クン
大クンも、忙しい夏を過ごしたよーだね。風邪とかひかないよーにね！



▲茨城県　剣.Kenクン
2カ月連続ひろコ賞、おめでとー。ところで人魚も人面魚の1種なのかな



▲東京都　白魔道えいるちゃん
ひろコの髪、のびてきたよん



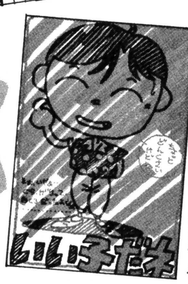
▲福岡県　バーサーカーたかクン　女狂戦士、それはひろコ



▲広島県　宗近三十郎ちゃん　なんかカワイイから許す！



▲兵庫県　へろクン
ぱかたり、暑いと思うから暑いのぢゃ！



▲鹿児島県　青崎徳仁クン
ほのぼのしててイイ味出てる



▲埼玉県　ふるだぬきクン
10月号に暑中見舞い……うーむ



▲愛知県　加藤由紀子ちゃん
ファンタジックな絵だね。蛇の神様ってば、ひろコ好み！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



ひろばのコーナー



▲愛知県　せんしゅクン　『遥かなるオーガスタ』、編集部にもファンが多いんだ



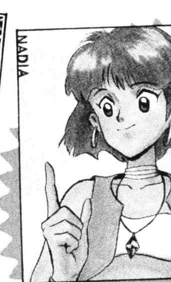
▲神奈川県　鈴童めいみちゃん　ひろコ、お化け屋敷は苦手だ



▲東京都　DABAクン　甘〜い。まだまだ激作には遠いぞ



▲愛知県　海の民POCクン＆兵庫県LESTASS☆クン　合作ありがと！



▲東京都　ルクジューくん　カラーで描いてくれたのに残念！

東京都　然ちゃん　ボツにメゲずに、ビシバシ出してくれ！▼





▲静岡県　SHIGE則巻クン　19歳なんて、まだまだ若いぜ



◀奈良県　K²STATIONクン　スペース狭くてゴメン



▲奈良県　雷悠ゆづきちゃん　雷好きな女のコもめずらしい



▲茨城県　空牙クン　「天と地と」、ひろコも見たよ〜ん

東京都　たくみ秋己ちゃん　楽しいのはいいことだよ、うん▼





▲大阪府　大森鋭貴クン　大阪もそろそろ涼しくなってきた頃かな



▲秋田県　HIROAKIクン　ひえ〜、1日10時間の勉強！



▲愛媛県　井上達也クン　むむっ、かわいいパンティだぜっ



◀聖戦士そひあクン　初投稿ありがと。トップの方もがんばれ

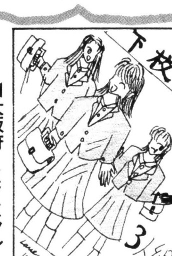
がんばれ、激作クン！



◀大阪府　山川竜史クン　で……でかい！　これぞまさに大激作。あっぱれ



◀大阪府　XYZクン　とうとう物語が完結したよーだ。新作に期待！



◀神奈川県　UKクン　右はしの女のコの手が異常にデカくて好きだ〜！



◀埼玉県　銀眼僧クン　ひろコはいまでもまちがえる。アホやねん……

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



EXCITING LIBRARY

左のマークのついている本は読者プレゼントつきです。応募のきまりは 270 ページにあります。

BOOKS REVIEW

アーク島年代記２ 目覚めのとき



魔法使いフィラガモンと３人の王子のおかしな王国奪回記。プレゼント情報は下のコラムを見てね！

ワイリノ／著 角川文庫 470円（税込）

ガスコップ



異常なほど臭い屁を武器に悪人と戦う警官の爆笑武勇伝。プレゼント情報は下のコラムを見るべし。

桑原譲太郎／著 角川書店 1200円（税込）

魔法の少尉ブラスターマリ



「トップをねらえ」のカラーマンガでおなじみの池田恵氏によるＳＦコミック。３名にプレゼント！

池田恵／作 ㈱バンダイ 880円（税込）

ギャラント



ガルフォース、ウォナビーズなどのキャラクターデザインを中心とした園田健一氏の画集。３名に！

園田健一／作 ㈱バンダイ 2000円（税込）

ゆう坊のでたとこまかせ



『月刊ＯＵＴ』で連載中の堀井雄二氏の投稿コーナーが単行本化！10名にプレゼントしちゃうぞ！

堀井雄二／著 みのり書房 670円（税込）

「目覚めのとき」「ガスコップ」感想文募集！

「目覚めのとき」「ガスコップ」を読んだ感想文を、400字詰原稿用紙10枚以内で送ろう。「ガスコップ」に関しては「屁の体験談」でもＯＫ。最優秀作には素敵なプレゼント（「ガスコップ」の場合は作者からの特別賞品に加え、次作「ガスコップ２」に登場させてもらえるとか）が用意されてるよ。あて先は、〒113 東京都文京区本郷5-24-5 角川書店編集部「アーク島年代記」「ガスコップ」係。

先江進文庫㊵

リプレイ



◀K．グリムウッド著 新潮文庫 600円（税込）

小説を買うとき、裏表紙の紹介文を参考にすることが多いけれど、「リンレイ」は、裏表紙を一読したたけで、面白い小説に違いない、と確信して買ったものだった。まずはその文章を原文のまま読んでもらおう。

ニューヨークの小さなラジオ局で、ニュースディレクターをしているジェフは、43歳の秋に死亡した。気がつくと学生寮にいて、どうやら18歳に逆戻りしたらしい。記憶と知識は元のまま、身体は25年前のもの。株も競馬も思いのまま、彼は大金持に。が、ふたたび同日同時刻に死亡。気がつくと、また……。人生をもう一度やり直せたら、という究極の夢を実現した男の、意外な意外な人生。

というわけでキミも、面白そうだな、と思ったかな。もちろん、いちど生きてきた人生を自分の記憶を頼りに再演できるとしたら、それはバラ色の人生に違いない。結果を知っている株や競馬で儲け、金持になれることもさることながら、第一の人生で果せなかった夢も実現できる。２度目の人生で主人公は最高の日々を送る。しかし、43歳でふたたび死んだとき、いままで自分のものとしてきた富や名声や、そして愛を注いで育ててきた子供も、いっぺんに失って振り出しに戻る、その喪失の傷みが主人公を苦しませ、第３の人生では、麻薬と女に溺れることとなる。

初めは、どうしてこのようなことが起きたのかとか、どんな落ちをつけるのだろうというような、小説のプロットに興味をひかれて読みだしたのだが、はてしなく繰り返されるリプレイの中で、けっきょくは、生きている”今”を大切にすることの大切さを悟ってゆく、というような運びに、エンタティメントを越えた迫力を感じたものだった。エンディングの巧妙さは、想像をはるかに越えていた。



イラスト／中村亮

KFねっとわーく



P・J・ファーマー他
ダンジョン・ワールド
①暗黒の塔
②天空の穴
③雷鳴の谷

夏じゃ、夏じゃ、暑い夏じゃー、わはははははは。電気も水も止ってしまった東京は、もう人間の住むとこじゃないぜ。(え、まだ止ってないって？この広場は少しだけ未来から書いているのだよ、アケチくん）こーゆーときはもっと暑いところへ行くにかぎる。そこから帰ってくれば涼しいのだ。もっとも帰ってくることができればの話だけど。

それで、今回はアフリカに行くお話。アフリカってたってそんじょそこらのアフリカじゃない。アフリカ奥地の地下深く、9層に分かれた巨大な世界があったってんだ。そこには時間と空間を越えていろいろな生き物がさらわれてきて、ほおりこまれている。ブルドッグの顔をした人間（これがほんまの人面犬？）やら、蜘蛛の格好をした美女やら、はては戦時中の太平洋の島から来たにほん軍の部隊とか。レーザーを備えたヘリでブロントザウルスを狩る美女軍団まで出てくる。

こんなところを、次から次へと襲いかかる化け物たちの襲撃を掻い潜り、生き別れの双子のお兄さんを捜す、という大アクションRPGファンタジィが、この「ダンジョン・ワールド」6部作なのだ。おそれいったか。どうだ。わはははは。(編集部注・暑さで狂ったらしい）

ひろばのコーナー

大江戸裏ワールド

中野豪



深沢美潮と迎夏生のフォーチュン・クエスト・クラブ

第7回

フォーチュン3、もう読んでくれた？

残暑お見舞い申し上げます。

って、これ書いているの、まだ8月に入ったばかりなんだけど。雑誌に掲載される頃には、もうフォーチュン3が発売になって書店に並んでいることでしょうし、うれしはずかし初めてのサイン会も終わっていることでしょうね。ドキドキハラハラ。

本ってね。一度手を離れると私のものじゃなくなるでしょ？でも、巣立っていったわが子を陰ながら見守る母の心境にも似て。書店とかで並んでいるのを見ると、「おお、がんばってるな！」って声をかけたくなる。古本屋さんなんかで見かけたりしたら、迷わずササッと買ったりして。

ところで。今度ね。フォーチュンの世界がまた広がります！前回、漫画になった番外編が好評だったので、今度はコミックコンプで連載になるんだそうです。もちろん迎先生が描いてくださいますし、わたしのオリジナルストーリーです。それからカセット文庫にもなります。すごいすごい。キャーキャー！！できるだけ全員が活躍できるよう、工夫するつもり。小説では、いいとこなしのクレイ君も活躍することでしょう（ほんとかいな？)。



▲暁由貴クン

フォーチュン3のネタをちょっとだけ、書きましょうっか。最初のほうで登場した、アクスって名前の変テコリンな盗賊。ビシャスっていうモンスター（っていうか種族）なんだけど。こいつのキャラクター、編集のじゅんけ姉もわたしもすっかり気に入ってしまって。本人、悪逆非道のつもりで実はマヌケっていう。せっかくだし準レギュラーにしようかって言ってます。

さーて。お次はフォーチュン4だぞ。ワクワク！



イラスト／迎夏生



ぷれぜんと あんど いんふぉめーしょん

左のマークのついている情報は、読者プレゼントつきです。応募方法は、この下の「応募の心得」をお読みください。

1 CCC特製ウォッチプレゼント



レンタルビデオチェーンのＣＣＣ（カルチュア・コンビニエンス・クラブ）から、特製ウォッチを５名にプレゼントだ！
ハガキに住所氏名を明記のうえ、〒540 大阪市中央区城見1-4-70　住友生命ＯＢＰプラザビル16Ｆ　㈱カルチュア・コンビニエンス・クラブＣＴ係まで！

2 500万円の賞金めざしてGO！

JAPAN GAME SOFT CONTEST
日本ゲームソフトコンテスト

おなじみ飯島氏やクロ先生を審査員に、「第１回日本ゲームソフトコンテスト」開催中！　グランプリの賞金は500万円だぞ。お問い合わせはコンテスト事務局☎03-360-8717まで。締切りは'91年１月16日。グッドラック！

3 レオがLDで帰ってきた！

名作「ジャングル大帝」がＬＤ13枚組（全52話完全収録）で11月22日に発売！記念のテレカを５名にプレゼントするよ。商品のお問い合わせは、☎03-403-4493まで。予約締切日は9月26日だぞ！



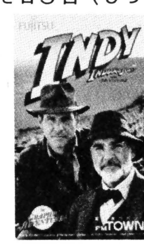
4 天下布武の新作カードゲーム

聖大安学園を舞台とする学園騒動カードゲーム「パニックハイスクール」。今月のコンプティーク74ページでも紹介したこのゲームを、３名にプレゼントしちゃうよ！　イラストはパソコンゲーム『電脳学園II』の婦警さんを描いた新田真子（しんだまね）氏。はたしてキミは、学園を支配できるかな？



5 インディファンにプレゼント

富士通から、大太っ腹プレゼント！アクションＡＶＧ『インディ・ジョーンズ／最後の聖戦』と中国四千年のパズルゲーム『石道』を各３名（もちろんＦＭ－ＴＯＷＮＳ版）に、インディ・ジョーンズのテレカを５名にあげちゃうよん。さあ、早い者勝ちだ（ほんとは抽選だけど）！



プレゼント応募の心得

１の特製ウォッチを除くプレゼントの応募方法は、とじこみハガキのアンケートに答えて希望プレゼント欄にほしい物を１品書きこむだけ。268Ｐの本のプレゼントも同じだよ。しめきりは10月７日。さあ、応募しよう！

Dr.サカキの 身の上相談

サカキ博士の悩みにズバリ答えを出してくれ！



今月のテーマは「身の上相談は武器になり得るか？」ということだ。テレビやラジオでも見られるように、今や身の上相談は「娯楽業界の陰の帝王」。アメリカ国防省なぞ真剣に、抑止力としての身の上相談を研究しているらしい。ウワサによると、ペレストロイカと身の上相談には、密接な関係があるとかないとか——。

さて、今月の身の上相談は、「イラク問題と身の上相談」。キミ達も知っての通り、中東地域の域内大国であるイラクは突如としてクウェートへ侵攻、全世界より非難を浴びた。巷では経済制裁や軍隊派遣によってイラクをこらしめようという動きがあるらしいが、これを〝身の上相談〟の持つ潜在的パワーによって行えないか——という主旨である。

我ながら、平和的かつ洗練されたアプローチである。感心、感心！
…というわけで、キミ達の〝灰色の脳細胞〟に期待する。ヨロシク！

Dr.サカキは、諸君に１カ月おきに身の上相談攻撃をしかけてくる。名回答をくれたキミには、氏から特別記念品が贈られるのだ！

謎の未体験味覚調査探検隊!!

キミが見つけたとんでもない飲物、食べ物を、このコーナーに送ろう！

第7回調査対象
ショコラ日記



今回は、東京都の中村隊員の報告である。「ショコラ日記」という名前から連想するのは、小粋な（死語）パリジェンヌのアンニュイな午後、カフェオレのカップと並んでピンクの小皿に盛られたかわいいチョコレート、というトレビアンな風景であろう。アンティークの家具でまとめた屋根裏部屋に流れるシャンソンは、たぶんアズナブール。けっして越路吹雪ではない。だが、このおフランスな名のお菓子の正体を知ったとき、すべてのパリ幻想は音もなく崩れ去る。なんと、こいつはチョコ大福なのだ！　モチモチした皮と甘〜いチョコのデカダンス。姉妹品のストロベリー味も、狂気であったぞ。

QUIZ

今回は魔女の国のパズルだよ！36個のマスの中から、A－1とまったく同じ絵がらのマスを探し出してほしいのだ。

ドジ魔女の分身の術、うまくできたの、どーれ？



イラスト＆パズル／草野公平

9月号の答え／ゼッケン3

大江戸裏ワールド

中野豪



8月号プレゼント当選者

- ●ウルフチーム・オリジナル時計
  香川県／大谷俊郎ほか1名
- ●ウルフチーム・ステッカー
  鹿児島県／福田行弘ほか9名
- ●ドラクエ・Tシャツ
  石川県／茅納伸夫ほか2名
- ●機動戦士Zガンダム（上）
  静岡県／佐藤晃一ほか2名
- ●天空戦記シュラト①②③
  愛知県／川田辰也ほか1名
- ●サンダーバード大図鑑①②
  広島県／河本幸久ほか2名

（敬称略）

コンプティークBBS 伝言板



学生のみんなはそろそろ新学期が始まったころだと思うけど、こまめにアクセスしてくれてるかな？　今月もコンプBBSの人気ボードの解説を続けよう。今月取り上げるふたつのグループは、コンプBBSの看板と言ってもいいからね、ぜひ一度、実際にのぞいてみてほしいな

「How To Win」＆「メゾン・コンプ」

コンプティークBBSには30近くのボードがあるけど、その大部分は「コンプティーク(J31)」のメニューの下に集まっている。まず、メインメニューから「3. BBS」「1. コンプティーク」の順に選んでみよう。すると、

1. (J311)　How To Win
2. (J312)　メゾン・コンプ
3. (J313)　ドラゴンジム
4. (J314)　RPG WORLD

と表示されるよね。コンプBBSの各ボードは、上記の4つのグループに分かれているんだ。だから、どのグループを選ぶかによって、見られるボードがちがってくるよ。

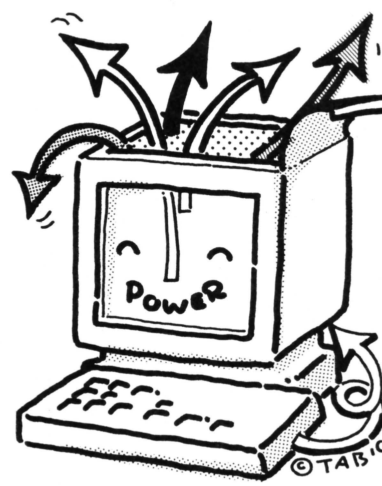
今月はこのなかから、「How To Win」と「メゾン・コンプ」のメニューの下にはどんなボードがあるか紹介しよう。

まず「How To Win」から。この名前だけ見ると、コンプ本誌の「おせ～てあげる」みたいな内容をオンラインでやっているようにみえるけど、ここは別にそれだけではなくて、コンピュータゲーム全般について話し合えるボードが集まっているのだ。

ボードは「ロールプレイングゲーム」「アドベンチャーゲーム」などジャンル別に分かれている。ゲームについてのボードはたいていのネットにあるけど、ここはさすがにゲームはお家芸のコンプBBS。どのゲームがおもしろかったとか、こうすればもっとおもしろくなるんじゃないか、などするどい意見が日々アップされているのだ。きみもぜひ遊んだゲームの感想を書き込んでみてね。

「シミュレーションゲーム」ボードなんかはオンラインSLGのボードと化していて、これもまた楽しい。アーケードマシン用のボードもちゃんとあるぞ。ゲームの解き方についての質問は、「ヒントをくれ！」ボードにどうぞ。回答のほうもよろしくね。

さておつぎは「メゾン・コンプ」メニュー。ここはひとつのアパートみたいなもの。コンプ本誌でも有名な人々



が各部屋の住人となって、きみたちの来室を待っている。なかではもう種々さまざまな話題が同時に進行しているのだ。もっとも部屋によっては住人が長いこと留守で、客人が勝手に出入りしていたりもするんだけど……。

なかでも活発なボードは、「狂乱酒場」かな。矢野徹先生がオーナーとなっているだけに、小説家志望の人が多く集まって、とうとうみんなでストーリーをつくっていくためのボード、「料亭・志乃」までできてしまった。ちなみにこの「志乃」はシノプシスの略からきている。実際「狂乱酒場」から作家として巣立った人もいるし、このボードのパワーはすごいもの。創作をやってみたい人には見逃せないボードだよ。

アクセス番号は
03-730-4511

コンプティークBBS メニューマップ

- 1.ご案内
  - システムインフォメーション
  - みんなみてみて
  - 4誌編集部よりのお知らせ
  - コンプティークBBS規約
- 2.メールボックス
- 3.BBS
  - コンプティーク
    - How To Win
      - RPG
      - SLG
      - AVG
      - ACT
      - アーケードマシン
      - その他のゲーム
      - ヒントをくれ!
    - メゾン・コンプ
      - クロちゃんの部屋
      - 菊川涼音の屋根裏部屋
      - 片っP!の書斎
      - 矢野徹の狂乱酒場(料亭・志乃)
      - メゾン・コンプ5号
      - メゾン・コンプ6号
      - ビショプ小夆の部屋
    - ドラゴンジム
      - アイドル
      - アニメ
      - 小説(創作)
      - 小説
      - SFサロン
      - 音楽一般
      - コミック
    - RPGWORLD
      - ロードス島戦記&漂流伝説クリスタニア
      - RPG・トーク・ボード
      - RPG・プレイ・グランド1
      - RPG・プレイ・グランド2
      - ロボクラッシュ&トップをねらえ!
  - オンラインゲーム(現在企画中)
  - フリートーク
  - データボックス
- 5.システムツール

…………………………〈キリトリ線〉…………………………

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと) 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

11月号は10月８日(月)発売

来月は待ってましたのHow To Win特集。大戦略III'90、銀英伝IIなどオイシイゲームの必勝法満載。注目の別冊付録はサークIIなのだ！ 刮目して待ちたまへ!!

EDITORS' VOICE



大阪で開催された〝ロードス夏の陣〟は大盛況で、来場くださった皆さんありがとう。それにしても、会場で〝おっちゃん暇そーやな、なんの係や〟と、高校生に声をかけられショックやったやんけ。(佐)

ロードスの宴→ＯＶＡ①発売→ロードス夏の陣→ＯＶＡ②発売→劇場公開、という具合に、ロードスまみれの毎日をおくっています。クリスタニアもこれからスゴくなるかんね、驚かないでね。(敏)

おかげさまで、三浦半島沖では「アマダイ」「イサキ」なども釣れ、おいしく食べさせていただいております今日この頃。ようやく釣りの醍醐味もわかってまいり、毎週末家を空けているワシではある。(貢)

うちの愛犬の「哲っちゃん」が危篤だというので、急拠実家に帰ってお別れをしてきた。もう起き上がる体力もないはずなのに、頭を上げてあいさつしてくれて、ありがとう。安らかに眠ってね…(敬)

今日は８月８日。やっぱり東京で大量の仕事にうもれている……。本当は今日から休むつもりだったのに……。このくやしさはいずれフランスのアヌシーのフェスに行くことではらしてやる！(光)

大盛況だったゲームミュージック フェスティバル'90!! この感動をそのままに、完全収録したビデオとアルバムが発売されるぞ。詳しい内容は来月号のスピリッツのコーナーで発表しま～～す。(直)

先日、学生時代の先輩が漫画家として某週刊誌に連載を始めた。学生時代から前髪の後退を競った先輩だが、次週予告に「今いちばん光っている漫画家」と書かれているのには、泣いてしまった。(円)

ワープロで「不特定多数」と打とうとしたら「太くて痛すう」とでてきた。なんだか本当に痛そうだ。
早く新しいワープロを買おーっと。(あ)

STAFF

Chief editor ……… 佐藤辰男
Senior editors ……… 久木敏行
Managing editor ……… 角田貢士朗
Editors ……… 平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之　浅原博司
Contributing editors ……… 圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　木村典子　田中千尋　千木良 慎二
Writers ……… 安田均　水野良とグループSNE　山崎 拓　黒田幸弘　丸山秀樹　㈲ポチ　堀川明美　松枝蔵人　高山 浩　イボンヌ　坂木恒善　河崎 実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　竹下ひろし　亀川正明　木村信行　小峯徳司　多摩 豊　坂本正吾　ゼネラルプロダクツ　加藤 聡　小倉倫子　WORKS　堀井旅士　わきあかつぐみと冒険企画局　長野真教
Designers ……… 高木和雄　12T O12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺 宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ　エンゲルズ事務局
Photographers ……… 林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林 克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜 力　望月亨一

コンプティーク
10月号
1990年10月1日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見２—13—３
電話　編集部：03—221—9851
販売部：03—817—8523
広告部：03—817—8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977—10
Printed in Japan

イラスト／中野豪

DRAGON GYM

巻頭特集

グラビアに歴史あり。

中山 忍



▲野に咲く花のように可憐だった忍ちゃん。アルバム箱入り娘〜このままじゃいられないわ は絶品

田中律子



▲本当の撮影は'89年3月7日。サインしてもらうの忘れたので、後日わざわざもらいに行ったのさ

SHINOBU NAKAYAMA
RITSUKO TANAKA
SUMIKA YAMANAKA
CHAMI SATONAKA
MIA MASUDA
MIKA CHIBA
HIROMI YAMAGUCHI
MIWA KAWAGOE
SHINOBU SATO
ERI FUKATSU
ERI AIKAWA
YOUKO TANAKA
YUMI TERAO
AYAKO KOBAYASHI



こうしてポラロイドは生き残った！

'89年5月号から、ドラゴンジム巻頭の歴史をふり返ってみました。けど、なんのことはない、ポラロイドがいっぱいたまったから、何かやるか、というい いかげんな企画です。

さて、このポラロイド。スタジオをセッティングして、メイクも衣裳もばっちり。さーて、撮るぞ！ の前の試し撮りなのである。ポラロイドで光のカンジなんかをチェックして、OKならば、本番になるわけ。で、撮影が終

佐藤忍



▶いちばん盛り上がった撮影はやっぱりこの人。とにかく元気者でいいヤツだ！

深津絵里



▶しなやかなヒトでした。小柄で若いのに、ミョーな風格があって、こっちが緊張したくらいです

相川恵里



▶アンニュイな雰囲気とはウラハラに、盛り上がった撮影。話題はストーンズの来日公演でしたね

田中陽子



▶殺人的スケジュールの中で、明るかった陽子ちゃん。ギャグのキレる、スルドイ女のコである

小林彩子



▶赤いハートを持たせたら、彩子ちゃんが一番！ふだんとカンジのちがう衣装だけど、よく似合う

寺尾友美



▶おちゃっぴーな友美ちゃん。スイカのタネを、カオにくっつけてくれた。アイドルなのにゴメン

わると、ポラが10枚ほど残る。けれど誌面では使わない。そこで、スタッフが持って帰るのだ。まず最初にカメラマンのK氏が好きなのを取る。ライターの私が取る。一生懸命後片付けをしているメイクさんとスタイリストさんは残りモノしかもらえない。かわいそうに。そして、化粧をおとしてるアイドルさんの所につかつか行って、「サインして。メッセージ書いて」とペンとポラを渡すのが毎度のパターン。次のスケジュールの都合で、マネージャーさんがイライラしてても気にしない。そして、今回の特集が組めたのだ。つみ重ねって大切ね。

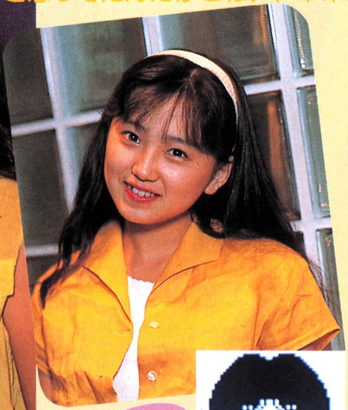
グラビア・スタッフ：カメラ／木村卓也 スタイリング／梅山弘子、一木昭子、山口澄子、黒川恭子 ヘア&メイク／下端吉範、小原ナオキ、BI-UP デザイン／沢田昭彦 コピー／北村真由美 担当／E

アイドル福笑い

新連載！ これがribbonの恋人だ！

アメリカのNASAの職員の間で大人気の電子手帳ETを使って、アイドルに理想の恋人像を作ってもらうという、いかにもコンプティークらしい企画がスタート！ 実は最初は紙を切り抜いて、本当の福笑いをやろうと思ってたんだけどね、トホホ。





永作博美



織田 一

春に発表された「全日本青少年レポート」によると、ハイティーンの女子の場合、ふたり集まると話題の中心は食べ物かファッションの話。3人になると異性の話になる傾向が強いそうだ。（特に関東地方ではその傾向が強い） ribbonは、ハイティーンの女子3人組。やはり話の中心は……？「男のコの話ですか？ そんなにしませんよ。するとしても、あの人カッコイイね、とかその程度で。マジメな恋愛の話はないですね」（ひろ） マジメな恋愛など、しているヒマがないのであろうか？「そうなんです！ このままでは、何もないまま青春時代が通り過ぎる気配がある」（あい） けれど、何かの拍子でマジメな恋愛の機会がやってくるかもしれない。3人で同じ人を好きになっちゃう危険性はないのか？「それはない！ 好みはバラバラなんです。意見が合ったとしてもふたりまでで、あとのひとりは必ず反対してます。3人一致したのは……1回だけあったかな」（あみ） えっ⁉ 誰？ どこの人？ 一生懸命きいたのに、3人は「ホラホラ」「あぁ、あの人」「そういえば……」と思い出し笑いをくり広げてた。教えてくれーっ！

それぞれの好みのタイプの基本型は「外人に弱い。外人っぽい日本人でもいい」（あい）、「日本人系の顔の人で、雰囲気のある人。美型すぎるのはイヤ」（ひろ）、「フツーに遊んでるフツーの人。一緒にいて安心できる人」（あみ） なんだって。三者三様じゃがね。



佐藤愛子



中山達也



松野有里巳



葉山 瞬

IDOL CUBE

ジンクス知らずの絶好調娘
田村英里子

2年目のジンクスなんて、この人の前では全然関係なさそう。新曲「リバーシブル」も相変わらず好調ですね。サードアルバム『Behind The Heart』（9/5リリース）では、そのミゴトな歌唱力が120％活かされていて、思わずうなってしまう。セカンドビデオ『Dream Pilot』も同時発売だし、ツアーもあり！ 9/22福岡、9/23大阪、10/4愛知、10/21東京だよ。



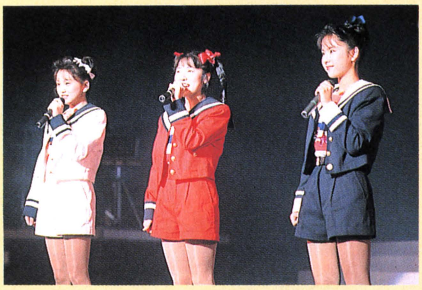
予習・復習を大切にしましょう！
山中すみか

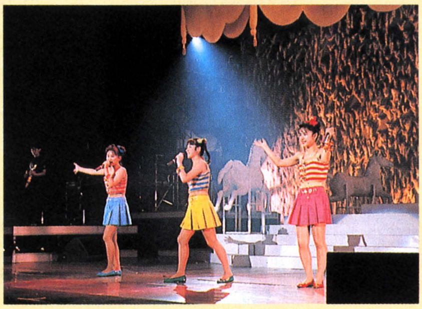
受験生のすみかちゃん。勉強の調子はいかがですか？ 夏休みだというのに勉強に集中できないのは辛いところ。8月21日にリリースされたミニアルバム『いっしょに歩こうネ！』をひっさげての全国キャンペーンに続いて、9/30東京、10/7大阪ではミニコンサートも決定！ 10月1日に発売されるニューシングルを、しっかり覚えてから出かけておくれ。



さて、下の表を見てくれたまえ。まず、ＥＴを使って、好みのタイプのカオを作り、その男のいろんなデータを勝手に考えてもらったわけである。

まず名前。みんなアニメのヒーローみたいな名前をつけたもんだ。あいちゃんは本当は別に好きな名前があるのだが、クラスに同じ名前の人がいるので、誤解を避けて、達也にした。ひろちゃんのテーマは、「いまどきＪ・ディーンが好きで、９人も子供が欲しいと思ってる単純な男」だそうです。身長・体重に関してはフツーの男子の平均値がまったくわからず、かなり苦労した。スタッフに質問してたけど、疲れきったギョーカイ関係者のスタイルなど、参考になるまい。あみちゃんは、ひろちゃんが「Ｂ型」と書きこむのを見て「えーっ!? Ｂ型の人なんてやだ」と言ってたけど、何か苦い体験でもあるのか？ なお、このデータは、すべて想像の産物である。偶然にも自分とピッタリ合ってしまったってキミとは関係ないよ。


▲アッという間に終っちゃったとのこと。ファンも同じ思い


▲ビデオには、３人の雑談シーンも収録されてるぞ！

DATA
ライブビデオ『Parade Parade!! ribbon First Concert』は９月21日発売。記念すべきファーストコンサートを、自分の目で確かめるのだ

ribbonの“理想の人”データ・バンク

	松野有里巳	永作博美	佐藤愛子
名前	葉山　瞬	織田　一	中山達也
生年月日	Ｓ46　7／5	Ｓ44　4／7	Ｓ46　5／3
血液型	O	B	A
身長・体重	178cm／67kg	178cm／65kg	179cm／72kg
出身地	東京	神奈川	東京
家族構成	父、母、姉、兄、妹	父、母、弟	双子の弟、妹
父親の職業	サラリーマン	サラリーマン	デザイナー
住居	ふつうの場所で一軒家	ふつうの家	自然の中にある家
特技・趣味	バイク、サーフィン	書道(5段である)、料理	クルマでドライブ
ファッション	ＴシャツにＧパン	ＴシャツにＧパン	Ｇパン
好きなタレント	ribbon	ribbon	ホイットニー・ヒューストン
愛読書	マガジンやヤンジャン	新聞	いろいろ幅広い
尊敬する人	いない	ジェームス・ディーン	インディー・ジョーンズのような男の中の男
将来の夢	温かい家庭を作る	子供を９人作って野球チームを結成	さらに男らしく！
アルバイト(職業)	居酒屋のウェイター	家庭教師	レストランのウェイター
その他		自転車が愛車である	

電子手帳ET

似顔絵自在のスゴイ奴、ET



本紙４月号の「HARD PACK PAGE」でも紹介されていた「ＰＣ手帳ＥＴ」。「ＥＴ」といえば、映画の奇妙な宇宙人が連想できちゃうけど、こちらの「ＥＴ」は「Electric Tool」の頭文字を取ったもので、そのネーミングどおりの多機能で遊び心にあふれた電子手帳。特に目、鼻、耳、口はもちろんヒゲ、眼鏡などの細かなパーツを組み合せて似顔絵を作るモンタージュ機能は、ナント1130億パターンの組合せが可能というからオドロキ。日本の総人口が１億２千万なのだから、かなりリアルな似顔絵が作れてしまうのはいうまでもない。

このモンタージュ機能、基本的には名刺管理、電話帳機能の中の個人メモとして使用するのだけれど、似顔絵を作る時にその人に対する思い入れが知らず知らずの内に現われてしまうのが面白い。例えば、ある人の似顔絵が、本人よりもオデコが広くなってしまったり、大好きなアイドルを作るのには何時間もかかってしまったりとかね。男の子が使うと、どうしても女の子の似顔絵作成に時間がかかっちゃうのはしょうがないかな？ その他にも友達同士が集まってアイドルの似顔絵コンテストなど、モンタージュ機能を使った遊びは色々考えられる。こんなに楽しめて、しかも実用性バツグンの「ＥＴ」は日本電気ホームエレクトロニクスより34,800円(税抜)で発売中だ。万難を排してでも手に入れる価値は充分のスグレモノといえるぞ。

撮影／江尻宏明　協力／ＮＥＣホームエレクトロニクス

爆弾小娘 海を渡って大爆発！

早坂好恵

指折り数えて待ち続けた好恵ちゃんのビデオがとうとう出たっ！ 『ビデオの好恵第１巻～マレーシアふたたび～』は９月５日に出てるよ。太陽の国マレーシアでも、くり広げられる、好恵ちゃんの爆発ぶりには、マレーシア人もビックリ。お約束の水着ショットもバッチリ。さて、待望のデビュー曲「絶対！Ｐａｒｔ２」は10月24日リリース。どうして“２”かって？ ヒミツ。



モモコから飛び出したキュート組

Cotton

モモコクラブから、選りすぐられた超Ａ級のナイス少女、浩子ちゃん、有紀ちゃん、智美ちゃんの３人で構成されてるのが、噂のCotton。10月１日に「ラビットの王子たち」でデビューするわけですが、他のヤツらに先がけて詳しい情報が知りたいって早耳野郎なら☎03･427･9925 の“Cotton Call”へＴＥＬを急げ！ もうデビュー曲が聴けちゃうよ。



IDOL CUBE

ドラゴン解放区



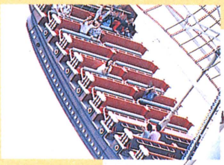
杉本理恵の「コースターレビュー」

今月から始まったこの「ドラゴン解放区」は、いろいろなテーマを取りあげていくコーナーだ。1回目は、「実はジェットコースターが大好き」という、ミス・リリアこと杉本理恵ちゃんに、としまえん&サマーランドのジェットコースターや絶叫マシンを紹介してもらうことにしたっ!!

「"スッ"と落ちる感覚がたまらないんです!」

1日目 としまえん

☆フライングパイレーツ







▲後ろから4列目に理恵ちゃんがいるの、わかります？

▲落下中でもケロッとしてる理恵ちゃん。やるな～

としまえんの中での理恵のいちばんのお気に入りは、このフライングパイレーツ。振り子のように左右にスイングする乗物で最大スピードは75km/h!!「無重力状態から落ちる感覚が好きです。乗っている時間も約2分半と長いからトコトン楽しめますよ」 (搭乗料・1回500円)

☆シャトルループ







いきなり、すごい加速をかけて真上に1回転ループするタイプのコースター。回っている時には上を見てるほうがスリルがあって面白いのでお試しを。「端まで来た時の落ちる感覚が最高ですよ」 (搭乗料・1回500円)

☆サイクロン





いちばんオーソドックスなジェットコースターだけど、根強い人気があるコースターのひとつ。コースの途中にはトンネルもある。「他のコースターよりは恐さは少ないけど乗ってる時間が長いでしょ。なかなか楽しめます」(搭乗料・1回500円)

☆コークスクリュー





コルク栓抜きのようならせんのコースをぐるっと2回転するタイプのコースター。急降下するや、すぐに目の前にはらせんのコースが。息つく暇もなく2回転。「乗っている時間は短いけど、最初の急降下は他のコースターよりもスリルがあるし、振り回される感覚も感激モノですよ」(搭乗料・1回400円)

「としまえん」DATA

都内最大の遊園地として有名なとしまえん。80年の歴史のある回転木馬など、絶叫マシン以外の乗物も見のがせない。夏の間はウォータースライダー「ハイドロポリス」も営業している。営業時間は9～17時。入園料は、大人1600円(乗物代は別)。1日乗り放題の1日券は大人3900円。その他割引セット券などもあり。休園日は11月中旬～3月中旬の水曜日。問い合わせ先は、☎03-990-3131。



◀としまえんはこれで2度目。最初は東京に引っ越してきた翌々日でした(電光石火)

2日目 サマーランド

☆フリーフォール





▲このゴンドラが自由落下。この日、乗った回数はなんと8回……





絶叫マシンといえば、必ず名前が上がるのが、このフリーフォール。高さ40mからの垂直落下の恐怖を味わえる。さらに停止する時にかかる重力は5.1Gにもなる。塔のてっぺんまで引き上げられ、ロックがはずれ落下する時の感覚はもう最高（好きな人の場合）。

理恵も、この落下の感覚には、「あ〜、これは楽しい」と大満足。でも、よく考えてみると「楽しい」ってはしゃぐレベルじゃないような気がするけど。げに恐ろしきは理恵ちゃんの絶叫マシン好き⁉

「サマーランド」DATA

東京・秋川にあるサマーランドは、絶叫マシンの宝庫。乗物のほかにも、室内プールやテニスコートなどがあるのだ。営業時間は平日が10〜17時、日祭日が9〜17時。入園料は大人3800円で、これさえ払えば乗物はすべて乗り放題というのが魅力。もちろんプールにも入れる。休園日は毎週水曜と年末年始。この秋には、隣接してセサミプレイスが開園予定。問い合わせ先は☎0425-58-6511。



◀取材の日、理恵ちゃんはほぼ徹夜でお弁当を作ってきてくれた。万歳

☆スターシップ





スターシップとパイレーツとの違いは360°グルリと回ってしまうこと。右上の写真は本をさかさまにして見ると臨場感がでます。「逆さまの状態で止まるから頭に血が上っちゃって、目が飛び出そうな（笑）感じになっちゃうんです。スリルとはちょっとちがった感じですよね」

☆カーペット



理恵がひそかに気に入っていたのがこのフライングカーペット。振り落とされそうになる遠心力が予想以上に怖い‼　あまりのスピードに同乗のライターTは眼鏡をふっとばされたほど。

残念。今回は乗れなかったけど…

●トルネード（サマーランド・西武園ゆうえんち）



取材の日、偶然にもお休みで涙をのんだのが、このトルネード。ループ＆スクリューの回転の恐怖が一度に楽しめちゃうコースターだ。サマーランドの他に、西武園ゆうえんちにもあるぞ。

●バンデット（よみうりランド）



最高速度110km/h、高低差78m、所要時間2分という、国内最大級のジェットコースター。「どこまで落ちるの？」とあせるほどの落差が魅力。（京王相模原線京王よみうりランド駅下車・入園料1200円）

杉本理恵のコースタートーク

私が住んでいた関西は、関東に比べて遊園地が少ないんです。だから行ったことがあるのは奈良ドリームランドと、宝塚ファミリーランドぐらいかな。女の子って絶叫マシンやジェットコースターとかダメな子も多いんだけど私は大好き。とにかくフッと落ちるスリルがいいんですよね。あと、やっぱり乗ってる時間の長いコースターがいいなぁ。グルンと回転するタイプのもいいんだけど、なんかアッと言う間に終っちゃうでしょ。それよりは、もう何回も上がったり下がったりして走り回るタイプが好きですね。今回の取材で乗った中でのイチ押しは、としまえんがフライングパイレーツ、サマーランドはやっぱりフリーフォールですね。でもトルネードが動いていたら、そっちがいちばんだったかも。うーん残念。



◀コースターは好きだけど、スポーツは全般的に苦手なんだって

PROFILE

本名同じ。S49.9.25生、B型。身長159cm B79-W58-H-86。12月5日に次のアルバムが予定されているぞ。

★奈良県・奈良ドリームランド



代表マシンはこのボブスレー。高さ40mのところから一気に滑り落ちる絶叫マシン。最高速度100km/hも魅力。（JR奈良駅下車）

★兵庫県・宝塚ファミリーランド



▶関西のコースターで理恵のお気に入り、ビッグワン

コースター関係では、走行時間約2分のビッグワンや、真っ暗闇を走り抜けるスペースコースターが代表マシン。遊園地のほかにも、まわりには動物園や植物園、おなじみ宝塚大劇場などがあるのだ。（阪急宝塚駅下車）



裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

しばしお休みをもらっていたこのコーナーである。その間いろいろとOVAも見まくったが、月単位の発売数が多いねえ。

海の闇・月の影①





いわゆる「恐怖（ホラー）漫画」というと、筆者が連想するのは楳図かずお、古賀新一、つのだじろう……などといった、少年漫画としてのジャンル。昔はそれだけであったが、最近は傾向がちがう。少女漫画系のタッチが圧倒的に多い。これがまた、女性の深層心理そして神秘性から描き出される「こわさ」である場合が多かったりする。

さてこの作品、その神秘性に加えて「のしかかってくる恐怖感」がある。最初ゾクッと来て、それからジワジワと重みがやってくるのだ。

主人公の双子の姉妹・流水（るみ）と流風（るか）は、海岸の洞窟で骸骨の山に遭遇する。それを見た仲間たちは次々に謎の死を遂げ、彼女たち２人だけがなぜか助かった。そして、これが恐怖の始まりでもあったのだ……。

流水の性格が、まったく変わってしまう。明朗な少女が、暗く不気味な影を落とす存在に。この前後の声優の演技の変化はもちろん、表情の変化にとくに注目したい。ぐっと冷ややかなものになり、画面にいるだけで重苦しいものを感じさせる。そして彼女は、陸上部の先輩への自分の愛を邪魔する者——妹の流風に、死の洗礼を受けさせようとするのだ。

このときの流水の描写なのだが、まるで外堀を埋めるように流風を追いつめ、それを楽しんでいるという様子である。嫉妬深さを印象づけるような、魔性の者への表情の変化も注目すべきポイントだろう。

また、姉妹の変化の原因が細菌であるという科学的設定が、恐怖モノとしては異色であり、ミスマッチ感覚でもある。シリーズものなので、この「現実と非現実」がどのようにからみ合うか、注目していきたいところだ。

●『海の闇・月の影』 バンダイ 30分 6800円（税込） 原作／篠原千絵 監督／出崎哲 脚色／吉川惣司

OVA BEST 10

順位	タイトル	発売元
1位	新・キャプテン翼　第13巻	CBSソニー
2位	機動戦士ガンダムⅠ	CBSソニー
3位	CAROL	CBSソニー
4位	聖ミカエラ学園漂流記（上巻）	バンダイ
5位	吸血鬼ハンターD	CBSソニー
6位	聖闘士星矢２	東映
7位	宇宙戦艦ヤマト２　第１巻	J.A.V.N.
8位	宇宙戦艦ヤマト２　第２巻	J.A.V.N.
9位	天空戦記シュラト VOL.9	キング
10位	紅い牙　ブルー・ソネット VOL.5	W・C

7月1日〜31日オリコン調査

きしかわおさむの一口寸感

いきなり始まるミニコーナー。せっかくオリコンの情報を載せているのに、ただそれだけじゃつまらない（でしょ）。そこで毎月の動向をひと言ずつ書こうというわけなのです。すわーて、今月１位の『キャプ翼』。うーむ、女性ファンが健在なのか？　チョッと不思議。そうそう、『ヤマト２』のジャケットは『ロードス』の結城信輝の書き下ろしだ。

河崎実の熟女にアタック

常々「読者を置いてきぼりにしている」との批難と賞讃の渦中にある河崎実監督のコーナー。しかしますます増長する彼の新企画は、「若い娘や親父に会うのは飽きたから、残るは熟女だ!!」という眩暈（めまい）のするものだ。しかも第1回があの菅井きんさんとは!? 嗚呼!!

若い人のシゲキ好き!!

第一回 菅井きんさんの巻



菅井きんさんは大正15年2月28日生まれ。本誌読者にとってはおばあちゃんといってもおかしくない年齢だ。しかし菅井さんは若い。とてつもなく若い。例のフジTV『ウッチャンナンチャンの誰かがやらねば！』でもその味は十分出ていない。私・河崎実は人形のようなアイドルと接するのに飽きた今、含蓄ある女性に突撃することにしたッ。

──『ゴジラ』に出演されてますね。

「アライヤだ。この間も京都で助監督の方に『握手してください』なんて言われましてね。女代議士の役でしたね」

──あの名作に出られていたというだけで僕ァ感服しますが何か思い出は？

「そうですね、あれ出た後、猫を飼ってね、ひ弱な猫だったもので『強くなれッ!!』って“ゴジラ”って名付けたくらいですよ(笑) だいたい私、1シーンでしたしね。昔から“1シーン役者”って言われてたんですよ」

──僕は何といってもTV『飛び出せ！青春』（S47年・村野武憲主演）の寮母の梅子さん役が菅井さんの最高作だと信じてますよ。有島一郎さんとのからみなんか爆笑でした。

「そうですか。おだてに弱くてね(笑)。すぐノッちゃうんですよ。シリアスなものよりどっちかっていうと喜劇のセンで行きたいんですけどね。あ、それで撮れてるんですか？」（と、編集者の持つ8ミリビデオに注目する菅井さん）

「(カメラ手にとり）ヘェー!! 凄い新兵器（笑）」

──今はコレ普通ですよ。

「アタシ若い人スキなのよ。こういう新しいシゲキを持ってるでしょ。勉強させて頂きました!!（笑）」

必殺シリーズのイビリ姑とは正反対の優しい元気なきんさんに河崎実タジタジ!!



▲カメラのレンズってのは冷酷でしょ。肉眼ていうのはやさしくて素敵だと。だから舞台が好きです



▲テレまくりながら色紙にサインを。今や映画『お葬式』などでビッグとなった日本屈指の性格俳優のきんさんだ



▼大正15年2月28日、東京・早稲田生まれ。文部省、東大のOLを経て戦後より俳優座。昭和25年東映映画『風にそよぐ葦』の端役で映画デビュー。



▼河崎実の母と同年代の菅井さんだが、その威勢のよさとユーモアは独特のものだ。イキナリ、アットホームに



撮影／舟喜力

小川範子の
NORIKO OGAWA
おっこらせ日記

CONCERT SPECIAL



毎年恒例、コンサートの増ページおっこらせ日記です。17歳を迎え、女らしさに磨きがかかった…かどーかを確かめてくれ！



▲今年の目玉のバイオリン演奏。バイオリンがすごく似合った

コンサートとドラマで、体重は39kgに

この号が発売される頃は、もう２学期が始まってるわけですが、みなさんはどんな夏休みを過ごしましたか？　私の今年の夏は、ドラマとコンサートの２本立て。

コンサートは今年は3カ所でやったんだけど、見ていただけたでしょうか。まだアンケートに目を通してなくて、みなさんの感想が気になる今日この頃です。私自身の感想はですね…。コンサートはこれまで何回かやったけど、今年がいちばん楽しかった！　です。

まぁ今回は、派手にしようっていうか、明るいことに挑戦しようっていう気持ちがあって曲順なんかも、ほとんど自分で決めさせてもらったんですね。だから、自分ですごく楽しみながらできて、やっててておもしろかった。

昨年に続いて、ひとり芝居もやってみましたが、いかがでしたか？　ちょっと難しかったかなって部分もあるのですが。あのお芝居は、作詞でずっとお世話になっている川村真澄さんに脚本をお願いしたんですね。ステージで着替えちゃったりして、ビックリした人もいるかしら。

実はけっこう失敗もありまして、(笛がこわれちゃったり)100点満点ってわけにはいきませんが、とにかく楽しいコンサートができました。このままでいくと、私、どんどん欲ばりになりそうです。

東京のコンサートが終わってから、その足で熱海に向かいました。ドラマのロケなんだけど、これがなかなか大変な役なんですよ。『太陽へのラブレター』というドラマで、私が演じる千香子は、膠原(こうげん)病に冒された女の子なんです。太陽に当たってはいけない病気で免疫の異常によって起こるので、体中のいたるところに、症状があらわれちゃう。普通はこの病気にかかると、２年くらいで死んでしまうそうですが、この女の子（実話をもとにしています）は6年もがんばったんです。

病気のお話なんだけど、そんなに暗いお話じゃありません。すごく前向きで元気で……、それがかえって難しいんですよね。どうしたら、こんなに強くなれるんだろうって考えてしまって。だって、死ぬまでに婦人科と精神科以外のお医者さんにはすべてかかるほど、体はボロボロなのに、大学に行こうとするんですよ。それで９校受けて、９校とも受かるんだけど、面接で落とされてしまったそうです。汗をかいても、体中が痛くて、下着が脱げないので、ハサミで下着を切ったりとか。

いや、もう本当に難しいんです。明るいシーンの日はいいんだけど、苦しむシーンや死ぬ寸前のシーンの撮影の日は、すっかり気分が落ちこんじゃう。最近は食欲もほとんどな





▲範ちゃんらしからぬハデな衣裳にビックリ。ピンクも似合うよ！

くて、気がついたら39kgになっちゃいました。私は食べないとスタミナが出ない人なので、このままじゃいけないとは思ってるんですけどね。(実はコンサート用に作った衣裳も、当日はウエストがブカブカになっちゃってたんです)

でも私の場合、難しさとやりがいは比例するみたい。今回の役も、大変はすごく大変なんだけど、すごくやりがいがあります。こんなにやりがいのある作品には、そうめぐり合えるわけではないし、この作品はきっと小川範子の仕事史において、重要なものになるはず。

プロデューサーの石井ふく子さんや、お母さん役の長山藍子さんにもいろいろ教えていただいて、すごく勉強になっています。とにかくがんばりますので、絶対絶対見てくださいね。

私は、お誕生日はなぜか緑山スタジオで迎えることが多いんです。昨年も『夏色の天使』で緑山だったし、17歳も緑山スタジオで迎えました。コンサート、ドラマ、イベントとたて続けにやってきて、ひとつひとつをふり返るヒマがないんだけど、私はふり返りすぎちゃって、次のことに進めなくなるので、しばらくはこのまま、前だけを見て、一生懸命進んでいきたいと思います。



◀全20曲。『涙をたばねて』から『バスルームの幻想』まで、新旧おりまぜて、じっくり聴かせてくれました



▲バンドの人とデュエットしたりもして、なかなか見せ場も豊富なコンサートだったのです



◀この日はけっこう明るいシーンだったので、範ちゃんも元気



▶7月20日のバースデーには、スタッフから花束が贈られました



単行本がもうすぐ出るぜ! よろしくたのみます!

今月もバリバリ多忙の範ちゃんです。噂のドラマ『太陽へのラブレター』は9月17日、21時よりTBS系で放送されます。範ちゃんもかなり力を入れてるようなので、見のがさないよう、カレンダーにしるしをつけておきましょう。『はぐれ刑事』のほうも、よろしくね。

さて、おかげさまで「おっこらせ日記」単行本も、順調に進んでおります。このコーナーをずっとスクラップしてくれてる人も多いみたいだけど、そういう人が買っても損しない構成になりますので、お金ためといてね。忙しい上に、コンプティークから宿題まで出されて範ちゃんも大変だ。発売は10月の予定です。

今月はライブ生写真をプレゼントします。手紙をちょうだい。コンプ編集部「食欲増進範ちゃん」係まで。今月のラッキー野郎はおなじみ、松中聡一朗の他5名。

撮影／江尻宏明

この手で地球をキミの手に

世界征服講座

●第一章 ゼットン星人●

青少年の皆さん。志は大きく持っていますか? 夢を持つなら大きく、世界征服です。そのために何をし、何をしてはならないか。大いなる成功への道を開く新連載であります。

"敵を知り己れを知れば、百戦危うからず"などと申します。地球を狙った幾多の侵略者も、この言葉をかみしめていたようで、ペロリンガ星人(ウルトラセブン・45話)など、『イソップ物語』まで知っていました。やはり本で読んだのでしょうか? しかし、何ごとも過ぎたるは及ばざるがごとし。調べさえすれば、いいというものでもありません。今月は、その典型的な例を、お話ししましょう。

ゼットン星人(ウルトラマン・39話)であります。彼らは宇宙恐竜(ゼットン)を使ってウルトラマンを倒したので、手強いと一般には思われていますが、とんでもありません。大まぬけの集まりなのであります。

『ウルトラマン』の舞台は、あのジャミラの墓碑銘(モニュメント)から1990年であるといわれていますが、ゼットン星人は'70年から20年間、地球を偵察していました。そうして情報を集め、侵略のチャンスをうかがっていたのです。その結果、やって来た日があの日だったわけであります。と書くと、なるほど彼らは用意周到な人種に思えます。が、彼らのやって来た日は、彼らの守護神ゼットンを葬るペンシル爆弾が完成した、まさに次の日だったのであります。20年も機会をうかがったあげく、いちばん来てはいけない日にことを起こしてしまった、と申せましょう。せめて、もう2日早く来ておればよかったのに。これでは、なんのための情報収集か、わかりません。

今月、申しあげたいのは、まさにこのことであります。情報を集めるのもけっこうですが、それにおぼれ、機を逸してはならないのです。肝に銘じておいてください。ではまた来月。



イラスト／等門じん

銀幕見聞録

ブルース・ウィリス

ダイ・ハード2

お待たせ！　アクション映画最高傑作と評判の『ダイ・ハード』続編がいよいよ公開される。期待を上まわるスリリングでパワフルなアクション・シーンの連続。もう瞬きしているヒマもないゾ。残暑ボケしている頭にキリリと喝を入れるためにも必見！



前作を超えたアクション大作!!



▲「愛妻救出のため、またまた大活躍だ」♥



▲「迫力あるスタンドが飛行機の上で展開する」♠

♥「スゴイ！　オモシロイ！　この言葉しか出てこないわ。クライマックス・シーンでは、観客全員拍手。最近、これだけエキサイトできる映画ってないんじゃない」

♠「今年はシリーズものの大豊作だよね。『バック・トゥ・ザ・フューチャー3』『グレムリン2』もうすぐ『48時間2』も公開されるし。最近はパート2もリキ入れてるから、どれも楽しめるけど、しっかし、これは水準を超えてるヨ」

♥「前作よりいい、という人も多いくらい」

♠「主演者は前作と同じだけど、監督がエルム街の悪夢シリーズ『ザ・ドリーム・マスター／最後の反撃』のレニー・ハーリンに代わったので、ちょっと心配してたんだけど……」

♥「彼はまだ31歳。あれだけのヒット作の続編となると、すごいプレッシャーだったでしょうね、きっと」

♠「ヘタな理屈をつけずに、アクション・シーンをハイテンポでたたみかけるように見せる。“よ〜し、観客を楽しませてやるぜ！”という居直り方が見事で、好感もてるよ」

♥「そうね。私たちは、ただもう、ジョン・マックレーン刑事のアクションを見たいだけですもん。生身のヒーローのね」

♠「“なんで俺ばっかりこんな目に遭うんだ”というセリフには笑わせられるし」

♥「人の好さそうな、人並みの正義感を持ったフツーの男。主人公のキャラクターが、この映画の楽しさの鍵でしょう。フツーの人間が活躍するから観客はヒーローと一体化できるのよね。今までいそうでいなかったヒーロー像ね」

♠「彼を“007”にしなくて、本当に大成功。こりゃあ、きっとパート3もできるぜ」

♥「マックレーンは、いつも、どこかで事件に巻き込まれてしまうわけ!?」

♠「前回は、ハイテクビル。今回は、大空港で事件に遭遇する。テロリストが空港ジャックするわけだけど、途中でホッ、と見せかけて、どんでん返しもある。文句なしだね。100点！」

♥「“神様もう2度と高い所に登りません”と誓った彼。今回は……」

♠「おっと、それは見てからのお楽しみ。主演のブルース・ウィリスは、ほとんどのアクション・シーンをスタントなしでこなしたんだって。監督も若いし、ウィリスもまだ35歳。やっぱりアクション映画には若さが必要だ」

♥「この年齢なら、まだあと10本くらいは、続編が作れそう。期待しちゃおうっと」

テロリストの襲撃を受けてパニック状態のダレス国際空港。偶然居合わせたマックレーン刑事は、またまた1人で戦うはめに／9月21日より、全国東宝洋画系にて公開予定。

♠と♥の敗者復活戦



拳銃を見るとポパイに変身!?　こんな刑事見たことないゾ

どーも日本ではコメディが当たらないというジンクスがあるらしい。しかし、脳天気に楽しめる出来のいい作品なら客が入らんわけがない。とゆーわけで、やっと日本でもコメディ専門映画館が誕生するという嬉しいニュースだ。コレはその柿落しの作品なのだ。

ジーン・ハックマンとダン・エイクロイドが凸凹コンビを組むポリス・コメディとくれば、期待せずにはいられない。もちゲラゲラ笑わせてくれるゾ。

熱血中年刑事ハックマンと組むことになったのがエイクロイド扮する、病院帰りの刑事。彼は暴力を嫌い、極限状態になると、別人キャラクターになってしまうという多重人格者。それも“ポパイ”など、アニメ・キャラに変わるというなさけないヤツなのだ。

彼の変身演技は最高。年季の入ったコメディアンはひと味ちがう（♠）。

市警マックの新しい相棒は、なんとノイローゼの多重人格男だった…／9月中旬より新宿シネマミラノで公開予定

空想科学博物館

Vol.11

きしかわ おさむ

観たい映画がいっぱい。でも、仕事も…。さて、観たい映画が８本。何本観られるか！(←「１本に持ち点全部」担当)

■最新恐竜学入門

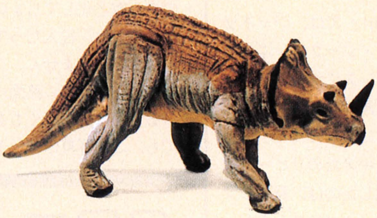


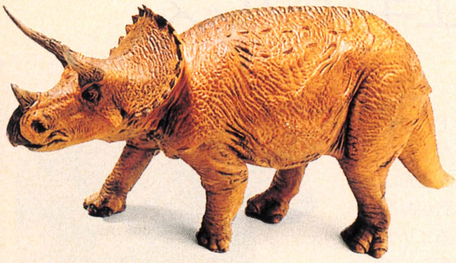
▲ケントラサウルス

アフリカのタンザニア、テンダグルからしか出土されていない小型のステゴサウルス類（剣竜類）の一種で、とげのパターンがはっきりしているのが特徴。大きさは小さく、全長で2.5mぐらい。

▼モノクロニウス

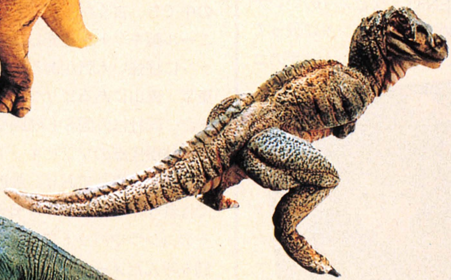
ケラトプス類（角竜類）に属し、角竜類の化石の中では一番最初に発見(1885年)されている。鼻づらに１本のつのと、えり飾りの背に小さなとげを持っている。名前の意味は"１本角"。





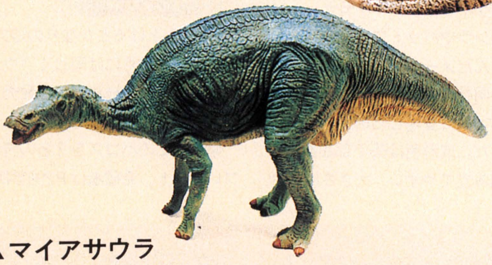
◀トリケラトプス

ケラトプス類（角竜類）に属する草食竜。ティラノザウルスと並んで、有名な恐竜。実際、映画などで恐竜の戦いというと、この２体の組合せは死ぬほど多い。顔面の３本の鋭い角があるのが特徴。



▲ティラノザウルス

大型獣脚類の１グループで、肉食竜の王者といわれている。そーいえば、昔々ロックグループで"Tレックス"というのがあって、正式名が"ティラノザウルス・レックス"だったが……とにかく、もっとも有名な恐竜。



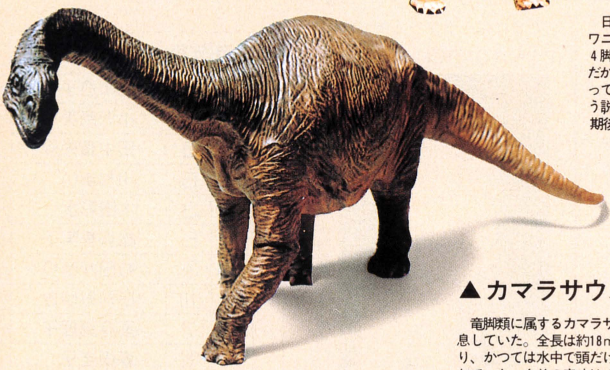
▲マイアサウラ

ハドロサウルス類（カモハシ恐竜類）に属している。アメリカのモンタナ州で発見された化石から、集団営巣生活を営んでいたと考えられている。全長は９m。名前の意味は、"良母のトカゲ"だ。



▲イナイリュウ

日本で発見された両生ハ虫類。ワニのような骨格を持っている。４脚型で、尾は巨大なヒレのようだが、泳ぐときにはそれほど役立っていなかったのではないかという説がある。プロトスクス（三畳期後半に棲息）に類似している。



▲カマラサウルス

竜脚類に属するカマラサウルスは、ジュラ紀後期に生息していた。全長は約18mで、鼻孔は頭の高い位置にあり、かつては水中で頭だけ出して生活していたと考えられていた。名前の意味は"空洞のあるトカゲ"である。

恐竜ブームが来るといわれて、早や数年余り。どうやら本格的なブームになりそうだ。イベントも５月の「大恐竜展」(東京・上野国立科学博物館）や幕張メッセの「大恐竜博」など、各地で盛況だったし、関連の書籍やグッズなども多数発売されている。

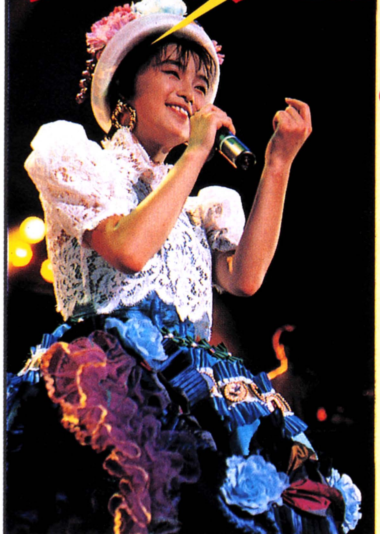
ところで、ここ数年で恐竜などの巨大生物に対する考察はずいぶん変ってきた。ひとつは従来、恐竜というものは冷血動物（これは巨大ハ虫類に分類されたため、そう考えられていた）ではなく、温血動物ではなかったのかという説だ。この説によって、巨大でノロノロした動きのイメージがなくなり、活発な生物としての新しい恐竜像が浮かび上がってきた。また、近年次々と発掘される化石群も、新しい発見が多く、それまでの定説がひっくりかえってしまうことも多くなった。例えば"ブロントサウルス"として考えられていた巨大草食竜は復元が間ちがっており、新たに"アパトサウルス""カマラサウルス"の２種に分類されるようになったのも、つい最近のことだ。

さて、なぜ恐竜が今注目を集めているのだろうか？　それはもちろん、失われた生物に対するロマンもあるのだろうが、やはり誰も生きている実物を見たことがないという点だろう。思えば俗に"ＵＭＡ"(未確認動物）といわれる"ネッシー""雪男"などが注目されるのも、同じ理由であろう。ひょっとすると、世紀末という事になにか関係があるかもしれない。それはなぜかというと、かつて19世紀末、ベルエポック（新時代）と呼ばれていた頃も、科学万能時代といわれながらも、オカルティックなものが流行したからだ。従って、超能力やＵＦＯなどのような、ミステリアスなものが流行したりするのもうなずける。ある社会学者は、時代が変わるということに対する、人々の希望と不安が交錯して、それらが流行するのだと分析していた。なるほど、一理ある。でも、そのほかに、科学の発達によって未知の領域が減ってきたことに対する反動かもしれないということもつけ加えたい。

なんだか話が脱線してしまったけれど、昨今の恐竜ブームの中で、面白いグッズやアイテムが続々と登場している。来月は、それら恐竜アイテムの数々を紹介しよう。

P.S, 今回、写真で紹介ししている恐竜の模型は、ガレージ・キットメーカー"海洋堂"の恐竜シリーズです。

ナマでいこうぜ!



のりピーこと酒井法子の巻

毎回、ツアーごとになにかにチャレンジしているのりピー。今度の7月20日の中野サンプラザを皮切りに始まったツアー『White Girl』では、ジャネット・ジャクソンばりのダンスに挑戦!

黒のミリタリールックにインカムでバシッとキメたのりピー。披露したのは、見事なブレイクダンスときた。MCでは、ビデオと写真集の撮影で行ってきたロスの話もしてくれたし、ひと足お先に大スクリーンで、9月21日に発売になるビデオ『ホワイトガール物語(ストーリー)』の一部も公開してくれた。ラッキー。ビデオの内容はファンタジーもの。ふた役にも挑戦していて、いやがうえにも期待しちゃう。

「1億のスマイル」や「DON'T STOP GENKI」などノリのいいナンバーを始め、新曲「笑顔を見つけた」を含めて20曲をゲンキに歌ってくれたのりピー。衣裳も豪華に7パターン、いうことナシ、大満足のコンサートだった。



▲10月から始まるテレ朝系の連続ドラマ『代表取締役刑事』に出演するぞ!



◀最初はのりピーだって気づかなかった

心霊さんいらっしゃい!

成仏できぬ霊よ、わがもとに来たるべし。今月も恐怖の世界が待つ!!



◀こんな道を撮って、何が面白い?

交通事故は、地縛霊を作るためにあるのではないか…と思うことがあります。交通事故のおかげで、道路は地縛霊のすみ家と化してしまいました。相手が霊では、役人だって強制立ち退きはさせられません。

で、上の写真。路面に霊が写っているように見えなくもありません。でも、この写真はニセモノです。某心霊雑誌用に撮られたのです。だいたい、心霊写真というのは、他の物を撮ったら偶然に写っていた、というものです。でも、これ、何を写すつもりの写真なのか? こんな写真撮る奴はいません。でも、こういう自称心霊写真、多いのです。ご注意。

3Dエキスプレス



◀竹の花が咲かなくても会えるゾ

ガレージキット・メーカーの中でも、古くからソフトビニール製キットを発売し、ファンに根強い人気があるのが、東京・青山にあるビリケン商会だ。同社は外国SF映画や日本特撮怪獣のソフビキットを数多く発売しており、最近では昔ながらのブリキオモチャのゴジラやバットマンを発売、話題を呼んだメーカーだ。

その同社の新製品が『ウルトラQ』の「虹の卵」に登場した地底怪獣“パゴス”だ。成形色は茶で部品数も少なく組み立てやすい。大きさは30cm強で、組み上げるとかなりの迫力。

同社では10月には同じく『ウルトラQ』の“ケムール人”を発売する予定だそうで、これも楽しみ。

今月はこのパゴスを3名の読者にプレゼント。希望者はP290参照。

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会

さわやかさ97%! 杉田かほり初登場!!

夏の夜は 汗でもマスでも 好きなだけ(撃彦超駄作)

フォーッフォッフォッフォッ、残暑というのは厳しいものよのう。しかし汗もせんずりも、たくさんこけばその後に涼やかな気分がやってくるのである。でも、あんまりやりすぎると脱水症状になって死んじゃうので、諸君もくれぐれも注意してほしいと吊端は思う。



▲森田圭子『父も驚く娘の乳』(VIP)ちょっぴりツリ目の瞳と八重歯。それに巨乳……魅力はあるぞ

ではチャート解説に移ろう。このところ、「これや!!」というインパクトのある新人さんが少ないせいか、あい変わらず樹まり子や小沢奈美が強い、強すぎる。樹まり子が引退したあと、いったい世の中のオナニストがどうするのか、他人事ながら心配になってしまうほどである今日この頃の吊端なのだ。

7位㊗の杉田かほりは、かわいさとみと島田奈美を足して2で割ってほんの少しハンマーで殴ったようなラブリーな娘。スレンダーでいかにも“ロリコン”という感じの身体は、樹まり子でこきすぎた我が身には何とも新鮮である。肉ばかりではなく、たまにはシラタキも食べたい……今月の吊端おすすめNo.1ギャルがこの娘じゃっ!!



◀杉田かほり『おしゃぶり学級』(宇宙企画)

10位㊗の森田圭子は、平凡な名前がどことなく哀れなものを感じさせるお嬢である。美人なんだけど、きっと長い間は活躍できないだろなー。

今月	先月	NAME
1	1	樹まり子
2	2	小沢奈美
3	3	田中露央沙
4	6	川村まい
5	3	木田彩水
6	5	松坂季実子
7	初	杉田かほり
8	10	庄司みゆき
9	7	高倉真理子
10	初	森田圭子

ナマでいこうぜ!

激闘編

行って、見て、聴いて楽しいのはアイドルくんたちのコンサートばかりではないッ。この世には面白くて愉快痛快な催しが山のようにあるのだ。この「ナマでいこうぜ！　激闘編」では、そんな催しの数々に、キミの眼を連れていこう。今月はスポーツイベントの豪華２本立てときたもんだ。

その１　プロ野球

（西武対近鉄　７月17日西武球場）

日本人の見るスポーツといえば、野球である。それも４～10月はほとんど毎日やってるプロ野球。とゆーワケで、西武対近鉄戦にでかけたぜ!!



▲直接見る選手の動きの迫力は圧倒的。ＨＲが描く白い放物線も美しい。緑の球場に白球が映える

西武対近鉄といえば、パシフィックリーグの好カード。一昨年以来の優勝争いのおかげか、毎試合、盛り上がってくれる。そのせいか、開門（16時）と同時に、続々と観客が客席を埋めていく。自由席から、観客は入っていくようだ。そう、自由席は早い者勝ちなのだ。指定席の観客は、ゆっくり来る。

17時40分、両チームの先発バッテリーが、続いて打順が発表になる。名前がアナウンスされるたび、自由席に陣取った両チームの応援団から拍手がまき起こる。この日の先発投手は近鉄・阿波野、西武・郭。どちらも速球派。うーむ楽しみ。



▲自由席でタイコ叩いて応援中。こういう私設応援団も、試合の一方の演出者なのだ



▲内野自由席からバッターボックス付近を見る。球場は広い。観戦のときには双眼鏡がよき友に。中継のあるときはラジオも便利

18時、プレイボール。西武球場でのゲームなので、近鉄が先攻だ。両投手とも調子が良くないのか、ゲームは荒れぎみ。近鉄がチャンスになれば３塁側が、西武の選手が塁上をにぎわせば１塁側が盛り上がる。そして選手が打席に立つと、どちらの応援団もその選手の専用応援歌を歌う。ちなみに石毛選手(西武)は『ウルトラセブン』、ブライアント選手(近鉄)は『仮面ライダーＶ３』のＯＰ曲が応援歌だ。そして客席がどんなに沸こうと、バイトの売り子は弁当、ジュース、酒を売る…。



▲勝つと選手はバックネット裏の正面通路を通って凱旋。そのとき、花火も上がるのだ

ＴＶで見るのとちがうのは、盛大な応援による選手と観客の一体感だ。緊迫した場面では両方とも同じ緊張感につつまれる。なにしろ野球は、たとえ３点差でも満塁ＨＲ一発で逆転されてしまう球技。その緊張感が実は、快感なのである。

◆西武ライオンズ球場：☎0429(25)1151
西武池袋線西武球場前駅下車。入場料は指定2500円、自由2000円、外野1200円

その２　プロレス

（ノーロープ有刺鉄線電流爆破デスマッチ８月４日）

そこまでやるぅ？　といわれながらも体を張って戦い続けるプロレスラー大仁田厚。今回は、宿敵ターザン後藤と、『今世紀最大のデスマッチ』ノーロープ有刺鉄線電流爆破デスマッチを行ったのだ！



▲電流の流れる鉄線にふれると、しかけた火薬が炸裂するのだ。凄絶!!



◀「体がぶち壊れても！」と大仁田

何が飛びだすかわからないプロレス団体、ＦＭＷが今とってもトレンディ！（くさい）会場はまるでサーカス小屋のような雰囲気を放ち、怖いもの見たさでやって来る女の子もいたりする。まぁ、ほとんどは男の子だけど。試合開始数時間前には当日券（といっても、立ち見）も完売！　本当に大人気だ。筋肉少女帯の大槻ケンヂ氏をはじめ、有名人もたくさん来ているのだ。さてさて、肝心の試合もこれまたスゴイ。女子プロレスもストリートファイトマッチといって、普段着姿のかわいい女の子が血を流しながら戦ったり、異種格闘技６人タッグマッチといって、キックボクシングやテコンドーの選手も出てきて、もう何がなんだかわからなくってスゴク楽しい。メインエベントもノーロープ有刺鉄線電流爆破デスマッチと名前を聞いただけでも恐しい試合形式。会場からも「やりすぎだ！」と声があがるほど、過激な戦いが展開された。最後は必殺、サンダーファイヤーパワーボムで大仁田がＫＯ勝ちしたが、29針縫うほどボロボロとなった。イタソウ！



◀数々のレスラーが登場



◀美人外人選手、マグニフィセント・ミミも大活躍！

撮影／江尻宏明

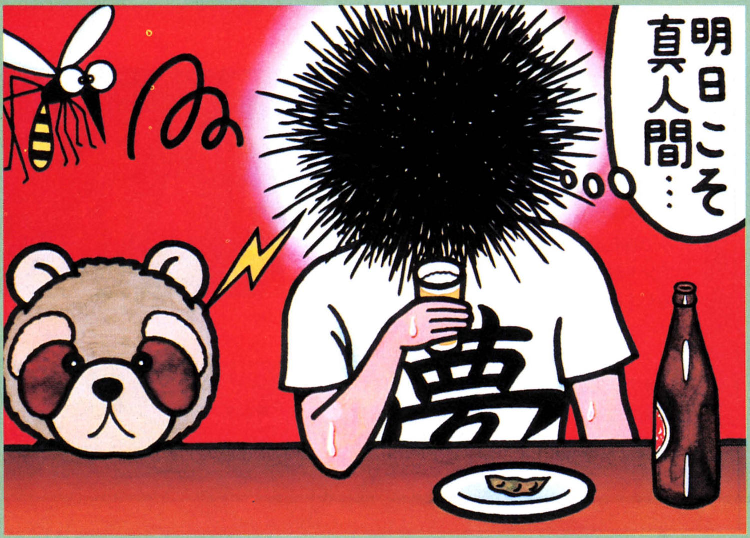
※10月には１周年記念興行も！

問い合せは〈ＦＭＷ〉☎03（777）0400

イキなカントク實相寺昭雄の ナメてかかれ!



"昭和の妖怪" 実相寺監督はふだん、どういう日常を送っているのか、まったく想像できない。果たして我々凡人のごとく平凡な毎日なのか、それとも……。



イラスト／塩見正一

㊙日記公開 ―河崎実の悪趣味に泣く―

河崎実が今回は日記の一部を公表しろ、と迫ってきた。他人の日記を見たい悪趣味な奴に抵抗もしたが、イコちゃん流の魔術に言いくるめられてしまった。以下は、仕方なく写した最近の数ページである。

七月十五日（日）

昨日も休み、今日も休み。起床は十一時。パンと卵で朝昼兼用の食事。そして、クロスワードをやる。昨日買った「クロファン」(これは類誌の中で一番いい）はナンクロが多く、ご機嫌。但し、易しいものもある。娘が水商売の女のように、午後になって起きてくる。私は入れ替わりに昼寝。娘に"多眠症"と罵られる。今度、治療のため中原先生の所へ行こう。一旦うとうとしたが、F１予選の音で目がさめる。シルバーストーンはマンセルがポールポジション。よしよし。本番も頼むぜ。原稿も溜まっているが、暑くて何もする気なし。ビールを呑みはじめる。まあいい。今日まではだらしなく、明日から真人間になろう。そう広言したところ、女房に誓え！　と墨書させられた。

結局、夕方迄ビールを呑みつづけ、ウニ。また、眠ってしまう。起きたのは夜九時。玄関のチャイムで目がさめた。寺田農さんが遊びに来る。と言うより、娘に仕事の資料を持って来てくれたのだ。申し訳なし。更に、冷酒、素麵の手土産あり。こちらもお返しに、東京タワーで買った"東京努力"という額、キーホルダーなどを進呈する。十二時すぎ迄、女房、娘ともども農さんと談笑。「ちな坊は老けたね」と、農さんが言う。たのしいひとときだったが、車で来ているから酒宴にはならなかった。農さん、車の運転のせいで二キロ痩せたそうだ。理由は"運転がへただから"とのこと。さもありなん。

農さんが帰ったあとはＦ１。ちな坊と二万円賭けている。しかし、結果マンセルはギア・トラブルでリタイヤ、更に引退声明!!　プロストが三連勝で、私は"いいちこ"でヤケ酒。マンセルのいないＦ１なんて考えられない。娘もベルガーのリタイヤでふてくされている。外の白むまでひとりで呑み、寝床へ。読みさしの阿部牧郎『蝕まれた栄光』をひらくも、活字がグルグル回るだけ。プロストの凄さに溜息するうち、眠ってしまった。

七月十六日（月）

起床十一時。ちな坊が読んでいた"東京中日スポーツ"をとりあげる。Ｆ１中、この新聞は欠かせない。そう言えば、昨夜農さんは松本恵二氏を紹介してくれる、と言っていたが、今年も鈴鹿へは行けそうにない。クロスワードを少少。一旦、食事をして昼寝。二時すぎの準急で都心へ。売店で買った"週刊大衆"は駅三つ分しか保たないい。あとは峰隆一郎の『西鹿児島発"交換殺人"特急』。赤坂に着く頃半分程読める。事務所へ。本日の用事は、東通、新日フィルの仲間と「朝比奈ブラームス」のお疲れ会のみ。七時から一ツ木通り"さん亭"にて。コダイからは、油谷、高橋と私。小林は「サム」ＡＶ撮影がぶつかり欠席。ひとり、儲けてやがる。十時すぎ迄、皆と楽しく談笑。九月の"小澤オペラシリーズ"を収録することが決まり、その方策でワイワイガヤガヤ。私は水割りのせいで眠くなり、二次会を断って、タクシーを拾う。運転手さんの声で気がつけば、家の近くだった。

帰って寝床へ直行。蚊がいる、と騒いだら、娘が噴霧式の殺虫剤をいきなり撒く。「俺が死ぬじゃないか」と叫んだが、ゲタゲタ笑ってスプレーし続ける。鬼のような娘だ。

七月十七日（火）

今日は仕事。「ＨＭ（ハイパーメディア）」の対談。その後ある信用金庫の広告談話依頼の打合せ、そして夕方に電通プロックスの森重Ｐ（プロデューサー）とＣＭ演出の件で話し合い。とにかく矢鱈（やたら）と暑く、何をしていても頭が働かない。酒を抜こうと思っていたが、結局、事務所の仲間と"青宴（ちんみん）"でビールになってしまう。そこで、イーストの会長東修氏と久びさに会う。元気そうで何より。

帰宅途中、ビデオ屋へ寄り、望月未来、志摩ビデオ、栗原早記のレイプものを借りるが、結局夜通し、ちな坊、娘と共に、先日のイギリスＧＰを見てしまう。途中から、水割り。仲なか真人間になれない。ああ、マンセルよ、アロウズでもいいから、もう一度走ってくれ！　アダルトの方は延滞金だな、と思ううち眠くなる……。

「河崎実のひとり言」

日記は面白い。特に監督のものは秀逸だ。ダルな雰囲気と、快楽を追求する粋人の姿がかい間見れて我々凡人には大いなる教訓となる。読者プレゼント用に監督に書いて頂いた色紙の座右銘のひとつに「暇つぶし」というのがあるが、僕はこれがいちばん監督の言葉の中で好きである。所詮、人生は死ぬまでの暇つぶしだ、という訳なのだ。努力や根性を嫌い明るくヒネた子供のような監督の日常までも、僕ァその作品以上にある意味目指す指針というカンジがする。もっとこの日記が読みたい人は『夜毎の円盤』（大和書房）を見ろ!!

プレゼントの応募要項

今後、ドラゴンジムへのプレゼント希望ハガキ(「おっこらせ日記」を除く)には必ず、住所、氏名、年齢の他、ドラゴンジムでのおもしろかった記事＆つまらなかった記事を書いて送ってください(なるべくですけどね)。なお、3Dエキスプレスのパゴス希望の方は「ドラゴンジム"虹の卵"係」まで!!

コーディネイト／河崎実　ロゴイラスト／近藤豊



—一挙描きおろし！—
10月5日発売
新鋭！夢来鳥ねむが贈る戦国ファンタジー！！
［ソーサリアン］シリーズ初の
"ちょんまげ"もの！！
戦乱の世にはびこる魔を斬て！！
ドラゴンコミックス　ソーサリアンシリーズ⑪
「戦国ソーサリアン」夢来鳥ねむ
Falcom
日本ファルコム㈱のライセンス許諾商品です。
B6判　定価490円(税込み)　角川書店



今月の迷キャッチ!!

秋田県/"誰でもない"くんの迷キャッチだよん。はっはっは、迎先生も「そういわれれば、ほんとにそのとおりですねぇ」と納得してしまったぐらい、ピッタリはまっているのであった。

迎先生に 直撃インタビュー

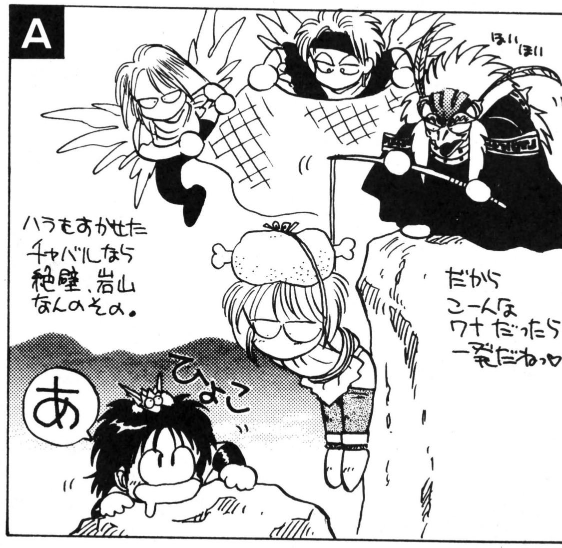


Q (8月号で)あの切り立った崖(がけ)の途中にある食料庫に、チャバルはどうやって行ったのだろう?

埼玉県/道尾総司

◎なぁるほど。翼のあるリーンファだったら降りられるけど、ふつうの人間には無理だよなあ。ドロボウよけにもなってるはずだし。でも、今回はちょっと相手が悪かったみたい……。

A



おたより ちょーだい!!

先月もちらっとお知らせしたけど、『ルーンワース』の単行本第1巻は、12月発売をめざして現在作業進行中だよ。ドラゴンコミックスから890円〔予価〕で出る予定だから、お友だちにも教えてあげよー。巻頭にカラーの描き下ろしもあって、読み応え十分、迎先生のファンだったら家宝にして拝んじゃえってなもんだ。だから励ましのおたより、じゃんじゃん頼むぜぃ!

〈あて先〉

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係

RW人気投票

おーっと、ウィル・ポーとラカがほとんど並んでしまった! どっちのファンもラスト・スパートかけて♡ さて、今月はほかにフェムリューとサザくんが同情票(笑)で順位を上げたね。圏外ではクオンに3票入ってたよ。

BEST 10

1位	ウィル・ポー	138票
2位	ラカ	134票
3位	チャバル	67票
4位	フェムリュー	15票
5位	コロンコ	14票
6位	高原の村の少女	11票
7位	イアティルス	10票
7位	カルシュ	10票
9位	サザ	9票
9位	極道くん	9票

今月のごひいき筋!!



▲熊本県/池永春生 ゲーム主人公への投票は現在5票!



▲東京都/古夢路鉄夜 このラカはほんとにかわいいねぇ

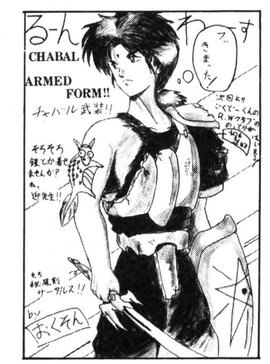
Rune Worth Club
ルーンワース倶楽部

コミックもいよいよ次号で最終回。ということは「RW倶楽部」も終わってしまうのだねぇ、うーん残念。おたよりの募集は今回で最後だから、みんなきばって出してや！

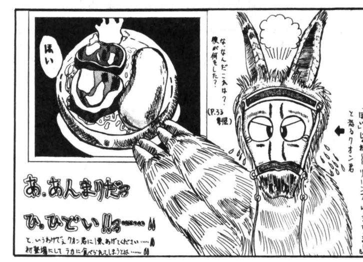
ILLUST



▲北海道／神崎あや　あーあ、ニムラくんは冗談が通じないから、こういうの描くと、きっと激怒するぞ――っ！



▲岐阜県／おくそん　うーん、ヨロイをまとったチャバルかぁ！　かっこいいね。でも10年早いって気もする……



▲茨城県／DRAGON・F　つぶらな瞳のかわいいクオン君を食べちゃうなんて、リーンファって意外に残酷!?



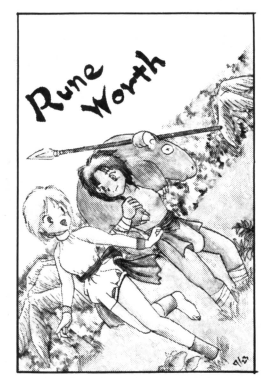
▲大阪府／美舞　そ、そうかなぁ？　うーむ、問題発言だ……。どうでもいいけど、このコロンコはかわいいゾ！



▲山口県／福永茂和　はいはい、わかったから顔面だけ巨大化するのはやめなさい。ハンサムがだいなしだよ♡



▲北海道／波雫　たしかに誰が見てもあの胸は女性的だよな。はたしてウィル・ボーはただの変態か、それとも!?



▲神奈川県／尾山太郎　ほんとはカラーで描いてくれたんだよね。冒険を終えたら、こんなふたりが見れるかな？



▲北海道／You'com　おサルのチャバルと〝炎の聖戦士〟ジェイガム様とをいっしょにするなんて、あんまりだぁ！



▲沖縄県／藤井弘公　9月号では、ちょっとだけ出て意味深なことをいってましたねぇ。もったいつけてるだけよ



▲神奈川県／くさなぎ翔　照れてるサザくんがかわいいねぇ。こうやって、彼は墓穴を掘り続けるのであった……



▲香川県／森峰子　伝説の美女エリースちゃんを忘れるようなヤツがいたらこの俺がぶっとばすぜ！　（マノイ談）



八百年前の事実が今明らかに!? 次号いよいよクライマックス！

11月号につづく！


パアアッ。
ユラアアッ
ウェイカ・バーンさま！
見ろ！
何かが壁に浮かんで…


ウェイカ・バーン…！
ピッ




…ざけんなよーっ！
五の島の上に神殿なんか建てやがってーっ!!
チャバル!!
んっ？
ラカっ！
うぇっ
ウェイカ・バーン!!!



ザガシャーン
ひえ〜〜っ
わーーっ
きゃあぁ


…やっと やっと 飛べるように なったのに…
やっぱり あんたは…
もう リーンファなんて やめよう 翼なんか いらない…
これで リーンファとしての 役目は終わりだ…
えっ
見よ！ 翼神を 愚弄すると このように なるのだ！
我を信じよ！ 信じる者にこそ 未来は あるのだ！
へん！
神でも ないのに よく いうよ！
へむりゅーだって もうちょっとマエ！
ひるるるる
おっ 来た来た


ラカちゃん！
ラカ！
…うあっ
いた…


信徒をいけにえにする神さまのどこがいいの!?
信仰がなくたって飛べるんだから!
これはあたしの力なんだ!!
みんなだまされてるんだよ!
おー ラカだ
あの無信仰のラカだ
うぬう〜〜っ 黙らんかこの小娘!
ウェイカ・バーン あの娘を黙らせろ!
早く!


リーンファの
信仰心だけでは
満足せず
リーンファの
生命力までも
食らうと
いうのか！
だが…
オスト・ラコン神
への信仰を
説いてきた私には
いまさら止める
ことなど……
そんなの
ウソだ!!
！


!
オスト・ラコンさま
フラフラッ
オスト・ラコンさまじゃ!
そうだ
リーンファ達よ
汝らの信仰の心が我の完全な復活への力となる!
なんということだ…!

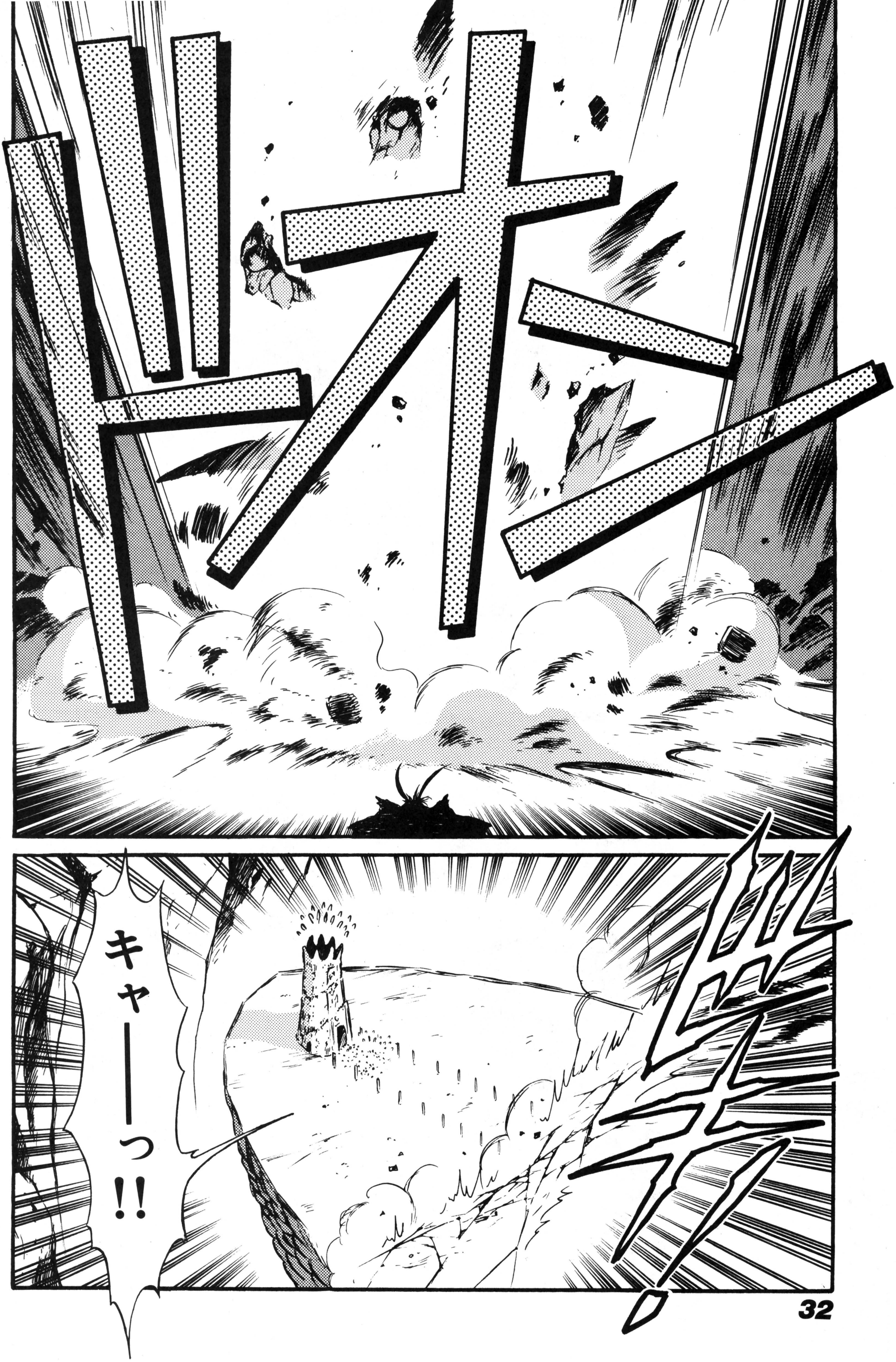

イアティルスめよくもこの俺を下司な魔物どもと同等な扱いをしてくれたな
俺は違う！俺は神になるのだ！
我が信徒リーンファよ我に力を！
汝らの魂を我に捧げよ
我らが未来のために！


アルカバイの大地に手を出すつもりならな！


来るなら来てみろ!



落ち着け！
大丈夫だ!!
キャーーーッ
神さまーっ
みんな落ち着くんだ！
ぎゃーわー
いったい何が…！
おいチャバル見てみろ！
あっ!!
キャー
キャー


ドオオン
キャーーっ!!
ドドドド


どごん
バカバカチャバル！
目標はあっちでしょーっ!!
ポコ
ポコ
あや～
着く前にプリオーラが壊れちまうよう～～～っ！
放っておけ！
心を平静に戻し祈りの儀式を続けるのだ！
は…はいっ！
イアティルス
！
イアティルスの力を感じるぞ…


がんばれー
チャバル！
フレー
フレー
もう
ちょっと
だ――っ
アルカバイの
王子！
ウェイカ・
バーン!!!


空飛ぶ船……!?


オオオオーーッ!!
何をしている
祈りの心はひとつにしなければいかん!
ですが外をご覧になってくださいーっ!!
おおっ!!
ウェイカ・バーンさま!


じろ!!
チラ…
翼の民
リーンファよ
祈れ!
祈りの心が
我らが翼神
オスト・ラコンの魂を
呼び起こすのだ!!
ウェイカ・バーン
さま!
オスト・ラコン
さま!
リーンファに
栄えあれ!


カァ
カァ
いよいよだねえ
生きてたかいがあったよ
よかったね！おばあちゃん
残してきたおじいさんにも見せたかったなァ
わいわい
ゾロゾロ
カァ



第15話 復活!? 翼神オスト・ラコン



超燃えパワー全開!!
特製ポスター巻頭カラーで皆殺しだ!!
(…おいおい)
伊東岳彦
宇宙英雄物語
強力2大新連載!!
吉富昭仁
ローンナイト
作=今関あきよし 画=内山 孝
KISS
毎月26日発売
月刊コミックコンプ
10月号
好評発売中!
定価390円(税込)
角川書店
サイレントメビウス
劇場アニメ化決定!!
麻宮騎亜特別対談
ソード・マスター〈羽衣翔〉・
魔狼王風雲伝〈沢田翔〉 エル
デガイン〈円英智〉 銀河戦国
群雄伝ライ〈真鍋譲治〉………

ナンテコッタ電波

前回は〝なんてこった！〞を地でいく事件が発生してやれやれでした。代打の西野センセには感謝感謝。さすがは本編原画の経験者でした。さて、胃炎でダウンしたそうま先生も無事復活。最終回までラストスパートだッ!! そうま＆渡辺Bro＆ガイナックスが前頭葉視床下部を絞りつくして繰り出す、意表をつく大どんでん返しの急展開。１話たりとも見逃すなッ!!



▼兵庫県　高島　大くん
見事なボケとツッ込みだ！ そんな君には某国営アニメのセルをあげる



▼東京都　露命るしさん
目のつけどころが良いぞ。どんな衣裳でも似合うのがスズリンの良さだよね♡



▼京都府　横井恵一くん
出て来たからにはひと花咲かせます。最後の活躍に期待すべし



▼北海道　阿羅毛胃くん
あんまりだぜ。トップはSFなんだから狙うなら手塚賞だ！



▼愛知県　ししゃもくん
マンガの伏線になってるからビデオはぜひ見るように



▼神奈川県　Cくん
当たらずとも遠からずだ。このデザイン結構良いぞ



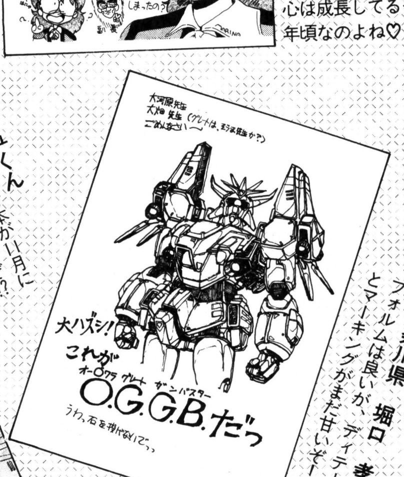
▼茨城県　大字　妙さん
女性ファンからのお便りは、そうま先生の何よりの励み♡ どんどん送ってね♡



▼福井県　バスター305号くん
頭はいっしょでも心は成長してるぞ。年頃なのよね♡



▼奈良県　パーシュくん
そういえばそうま先生初の単行本が11月にバンダイから出るというウワサがあるぞ!?



▼神奈川県　堀口　孝くん
フォルムは良いが、ディテールとマーキングがまだ甘いぞ！



▼大阪府　庭敷　博くん
きっと思い出の教室か女子便所のすみで、ひっそり泣いたんだろね



▼東京都　加島正和くん
そんなこと一度もいってないのになぜわかるの(笑)



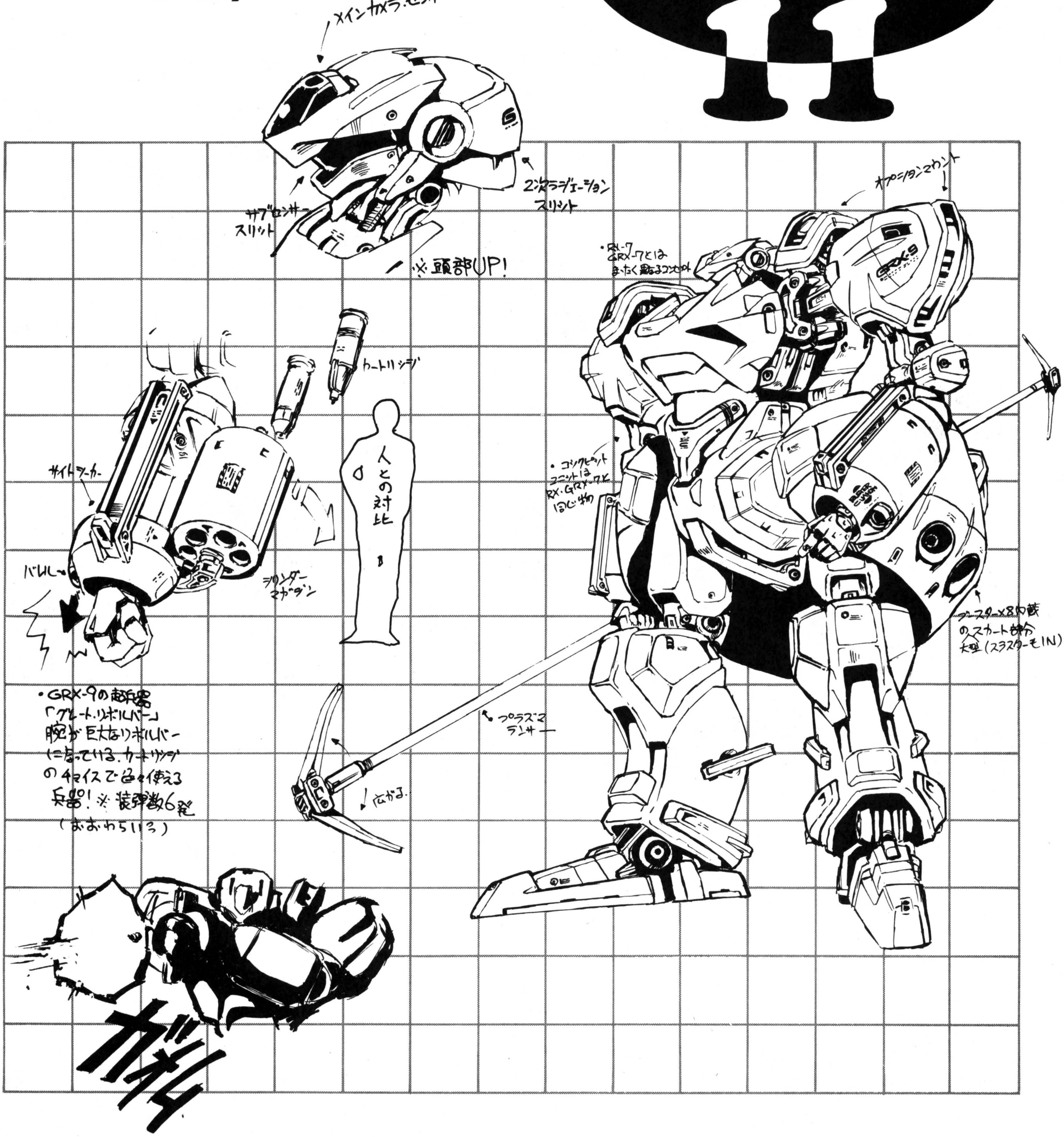
▼京都府　Marina21くん
美味しいところを各自もらってるのにこだわるのは女の性？

お便り発信待ってるゾ！

あて先は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部「ナンテコッタ電波」まで。掲載分謝礼進呈！

GRX－9 (YRX09)

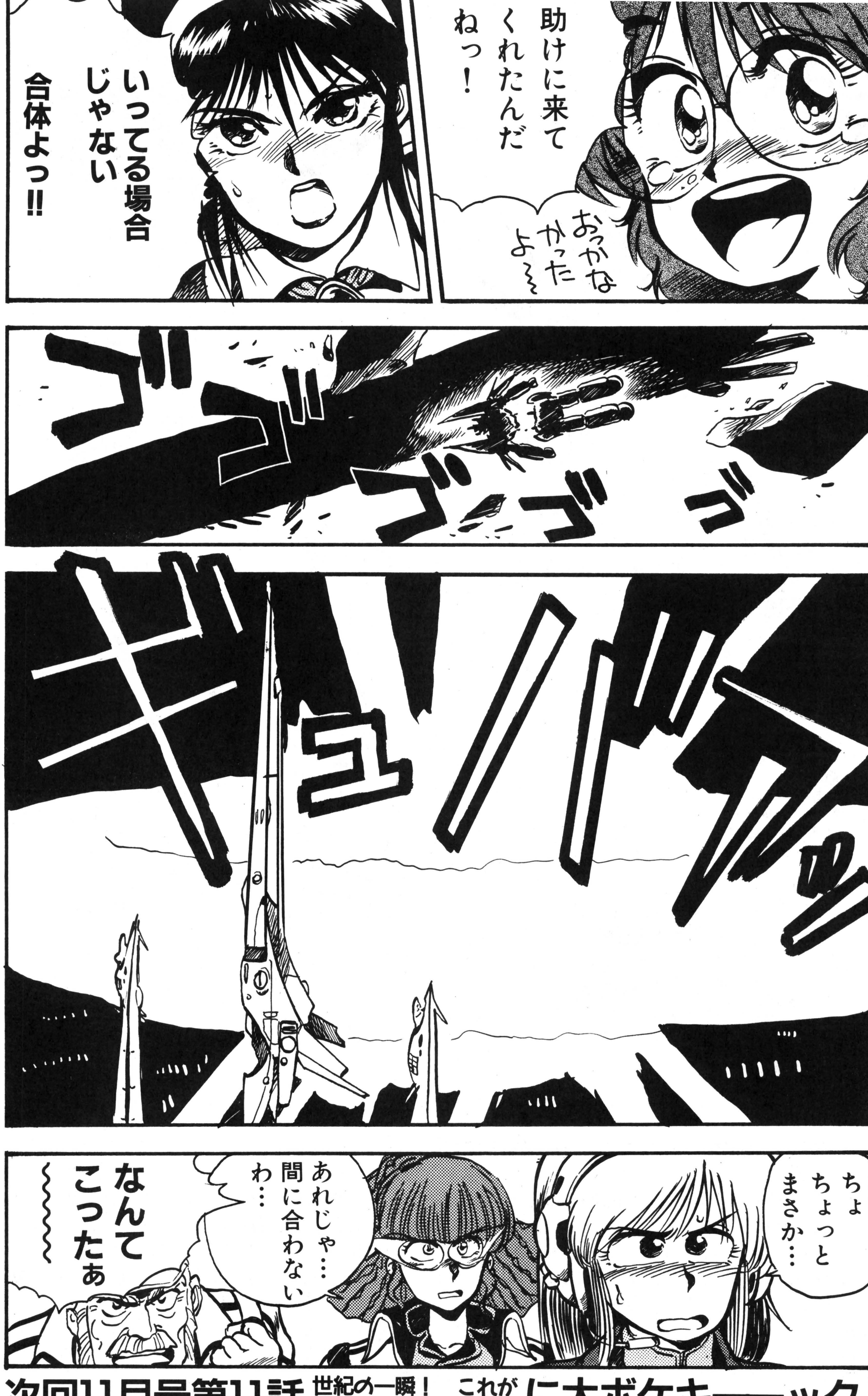
NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 11



地球連邦軍新鋭試作マシーン兵器GRX－9（YRX09）

毎回勢いでいっているネクストワールドインデックス！　今回はなんとGRX－7の後継機GRX－9であります。試作名称「YRX09」は試作機であることもあって、これまでのマシーン兵器の滑らかな曲線構成とはまったく異なるエッジの立ったディテールの多い外見を持っている（各関節部のゴムカバーの省略が試作機ゆえなのかは不明）。RX・GRX－7に共通だった2基の背部の大型ブースターは腰部小型8基のブースターをスカートに内蔵し、空いた背部にはプロペラントタンク用のマウントが取り付けられている。肩、肘、膝、脚うしろにそれぞれオプション用のマウントがあり発展性の高さを感じさせる。もっともこれまでのマシーン兵器とのちがいを意識させるのはやはり腕部に内蔵された「グレートリボルバー」の存在であろう。大昔の火薬式拳銃そっくりな構造をしたこの兵器はカートリッジ型電磁ケースに保持された反物質の対消滅反応のエネルギーで単分子構造のブレットを発射するという超豪快な兵器である。その他装備としては、プラズマランサー、プラズマビアンキ、グレートリボルバーの予備弾丸等が標準装備。

設定協力／今南二



●マリナ&ジュン、大ピ〜〜ンチ！ 脱出なるか!! それとも主役交替か(笑)!?

次回11月号第11話 世紀の一瞬！ これがスーパーワープだ!! に大ボケキーーック!!


マリナッ
生きてるっ
！
うっ
いっ
いかんっ
いたっ
マリナッ
ジュン
ちゃん
！


わかる?——
……!
そうゆうことか
わかった
脱出するっ!!
あれなら互いのシールドで——
でも時間がっ……
トライオン……
ごめんなさいっ
気にするなっ!



！
自分の力ね
——いいわ
信じるわ
そして道を
切り開くっ！
ＯＫ？
とにかく
バリヤーの中へ
突入するわ
こらっ中にいる
マリナの愛人っ！
聞こえてるっ
え!?
愛人て……
今からこっちは
突入する
タイミングを
合わせて
脱出してっ！


ちょっと
まってよ
！
じょーだんじゃないわ
自沈するのは
まって!!
アラシ
……
すまない
すでに縮退を
開始した……
ジュン
あきらめるなっー
なんとかマリナ
だけでもっ
そっそんな
………
たまには
自分の力で
運命に
立ち向かい
なさいっ
自分の力と
グレートの力を
信じなさいよっ
！
のうみそ
あんでしょ
考えなさい
あー
うるさい


宇宙超獣の動きはどうなった!
だっだめです進路・速度共にまったく変っていませんっ!
バスターマシンはっハヤミマリナはどうしたっ
戦ってはいますが外へは出られないようです
かんちょーっあと3分で宇宙超獣はエルトリウムへ到達します!
なにっ
ひーっ
しっしかたない
バスターマシンはなんとかして脱出させようと思ってたが…
全艦につぐただちにこの宙域からはなれろっ!
我がトライオンは縮退炉を起爆させ自沈する!
ゴゴゴ
いいぞゴルゴバトラーよあのやっかいなグレートガンバスターさえいなければ
人類なぞおそるるに足りん


マリナが宇宙超獣に食われたっ!?
まだ中で戦ってはいるみたいだけどあのバリヤーだからな
そんな……どーすんのよいったいー
あとそれに今トライオンが特攻をかけた…
えっ
シリウス艦とでバリヤーに突っ込んで
宇宙超獣に体当りした……



ドドカッ
ドカッ
ドドオ
マリナ
さんっ！
うっ
ドベッ
わーん
気持ち悪い
よ——っ
バキッ
ぎゃ
バキッ
ボクッ
わっ！
ばくんっ
えっ⁉
キ
イイイ
イイイ


わかりました
グレート
アトラクター様
しっしかし
相手がでかくて
こんな攻撃
では…
そう
だねー
あっ
グワァァッ
!
あぶ
ないっ
あっ
グオオッ



アシスタント募集～東京在住で 度に時間のあく人でやる気のある人はメカ・人物のカット数点を描いて→

・コンプティーク編集部「そうま竜也があぶない」係まで～っとにメカッ うわ～ ぎゃ～ひ～

●精神的な理力フィールドと物理的なバスターバリヤーを一つにして突入したわけですね


ドドーン
ぼくがやつの理力バリヤーをやぶります
マリナさんは電磁バリヤーをおねがいします
うんわかった!
宇宙超獣!
グオオオッ
それ以上はいかせないっ!!
マリナがっ
来てくれたの!?
バスターマシンがっ!


だめです
この艦の質量では
フレームが
もちませんっ
トライオン
緊急分離
!
トライオン
分離!!
急げ
回頭
!!
トライオンγ（ガンマ）
轟沈
!!
くっ



アラシジュン
あなたは
今すぐ
バスター
マシン5号で
マリナをつれて
来なさいっ！
えっ！
わたしですか
っ!?
あたり前
でしょ！
他にだれが
行くって
ゆうのっ
でも
私…
ほらっ
ポンッ
えっ
わ…
分かり
ましたっ
！
アラシジュン
出撃します
っ！
たたたっ
来ますっ！
まっすぐ
つっ込んでっ
くそっ
回避しろっ
!!
ドゴゴゴ


バスターマシン4号発進!!
シンダラ発進します!
よからぬこと
精神的な力と物理的な力なら
このシンダラとマリナさんのガンバスターできっとやつをたおせます
ドゴオ
まったく あののーてんぱー娘ときたら
本作戦10分前になって勝手に出撃するなんてっ!!


どうやら敵の宇宙超獣は新型のバリヤーを使ってるようです
新型?
精神的な力と物理的な力を使った
二重構造のおそるべきバリヤーです
なんてこった……
マリナさん
うんっ!
あら?
むー
ちょっと二人ともどこ行くのよ!
たたたた
そこは若い二人のこときっと二人きりでよからぬことを……
こんな時にじょーだんかまさないでよっ
じょーだんではないのだが


わたし(マリナ)
じゅんちゃん
すずりんの
へやだよー♡
さあ いそいで ブリッジに 行こうぜ
ねえ スズコ?
私ねーー どーしても 合わないのよねー 全人類を 守るため わけわかんない敵 グレートアトラクター をたおすとか よりもねェ
やっぱしさあ S・トップか なんかで 思い出深い トライオンとか 守ってる ほうが……
あってるな〜 なんてさ
なに ゆかいな こと言って んだよ
マリナも グレート ガンバスター にしても お前のこと 必要と してるって
そ そー かしら…
軍神 ようやく わかりました
ちっしょーがねー ↑こいつは ヨメに くれてやる
しかし宇界医師とはあやしいやつめ!


タシロ軍神 この作戦は中止した方がよくはないですか？
いやそうゆうわけにはいかん！
これだけ大きな動きを敵に見せているのだ 次のチャンスがあると考えない方がいいだろう
作戦は続行！
全艦輪形を乱すな！ 宇宙超獣はトライオン艦隊が何とかしてくれる
跳躍包囲陣を確定させよ!!
念波集中！
集中点 エルトリウム 理力子集中度 赤から青へ
理力子結合 跳躍まで あと11分 !!


だめです！バリアーがっ!!
外殻を貫くことができません！
何だとっ!?
エルトリウムへの直進軌道です!!
このままだと最終防衛線を突破されます！
エルトリウムを守るのが我々の使命…
いったいどうすれば……？


超々巨大宇宙超獣　ゴルゴバトラーⅢ世
うぬっ！ともかくやつを阻止するのだっ
全艦攻撃開始っ!!



左舷に ワープ・アウトする 物体あり！
質量カウント 計測不可能 でかいぞ!!
今・・・ こちら側に 出る!!
出ました！
敵艦隊 規模は!?
………一艦のみ！ 最大径80km 巨大母艦級!!
一体のみ!?
どうゆう つもりだ やつら？



トップをねらえ！
NeXT GENERATION
先月はごめんねごめんね
マリナは今月は元気です！
たぶん……
STAGE・10
燃える大銀河中心!!
戦え！マリナ&ジュン
作画 そうま竜也
原作GAINAX・渡辺満里夫兄弟
©GAINAX（協力㈱バンダイ、ビクター音産㈱）


天使たちの午後
番外・III
ヒロイン・高円寺 瑠璃を中心に繰り広げられるセクシー・アドヴェンチャー・ゲーム。
ジャストがお贈りする美少女ソフトの決定版。
■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)
番外編
―天使たちの午後・III―
1990 ©JAST
定価8,800円
JAST Romantic World〈New Library〉
よもやジャストを知らない人はいない、と思いますが、
いろんなエッチをおまかせ下さい。
噂のサスペンスAVG。絶賛好評発売中!!
私鉄沿線殺人事件
夜の天使たち
定価8,800円
■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ㊟5252817
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761
JAST

FUJITSU

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

ビジネスで、ゲームで、そしてサウンドで、かつてない快感を体験できる。
それが、ハイパーメディア。
クオリティの違いは、ソフトが実証します。

はっきり言って、
ハイパーメディアは、
こうスゴイ。

① アニメーション、ものすごい。

ハイパーメディアだから、動く、しゃべる。
アドベンチャーゲームもアニメ映画なみの迫力が味わえる。



AYA
提供会社：データウエスト(株)
提供価格：¥8,800(税別)
※メモリ2MB必要

② CD+G、ものすごい。

ハイパーメディアだから、
CD1枚でおしゃれなグラフィックスと
演奏が同時に楽しめる。



CDグラフィックス
フリートウッド・マック/ビハインド・ザ・マスク
(WARNER PIONEER CORPORATIONより発売中)
¥2,348(税別)
画面は「WHEN IT COMES TO LOVE」より

※CD+Gを楽しむには「CDグラフィックス
プレーヤ」〔¥4,000(税別)〕が必要となります。
※CD+Gソフトは、お近くの輸入レコード取扱店
で「CDグラフィックス対応ソフト」とご用命ください

③ 情報量、ものすごい。

ハイパーメディアだから、
ワープロを使いながら、
広辞苑など豊富なCD-ROM辞書を検索できる。



画面は、広辞苑CD-ROM

FM-OASYS V1.0
提供会社：富士通(株)
提供価格：FD版¥55,000(税別)
HD版¥58,000(税別)



宮沢りえ

'90年代は
ハイパーメディア時代



モデル2Hセット

富 士 通 の パ ソ コ ン
FM TOWNS

〈フロッピィディスクタイプ〉
●モデル1F 本体標準価格¥318,000(税別)(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
●モデル2F 本体標準価格¥378,000(税別)(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)
〈ハードディスク内蔵タイプ〉
●モデル1H 本体標準価格¥458,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
●モデル2H 本体標準価格¥548,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)
※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

FMシリーズマニュアル通信販売
FMシリーズの各種マニュアルの通信販売を実施中。詳しくは、下記までお問い合わせ下さい。
●富士物流(株)富士通マニュアル通販センター
☎(03)474-1231(土・日・祝日を除く9:00～17:00)または全国の富士通プラザで

FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土(祝日を除く) 東京(03)5690-0032 大阪(06)359-1724 ／
●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●仙台(022)267-5250 ●つくば(0298)56-5113 ●千葉(0472)22-3117 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●藤沢(0466)24-6072 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248
現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

©Kadokawashoten 1990 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397710532 雑誌13977—10